

# ADOBE® DEVICE CENTRAL CS3

## Användarhandbok



© 2007 Adobe Systems Incorporated. Med ensamrätt.

Adobe® Device Central Användarhandbok för Windows® och Macintosh

Om handboken distribueras tillsammans med program där ett användaravtal ingår, tillhandahålls denna handbok, liksom programmet som beskrivs däri, med licens och kan endast användas eller kopieras enligt villkoren i ett sådant licensavtal. Med undantag från vad som anges i licensavtalet får inte någon del av handboken reproduceras, lagras i ett hämtsystem eller överföras i någon form eller på något sätt, elektroniskt, mekaniskt, inspelat eller på annat sätt, utan skriftligt tillstånd från Adobe Systems Incorporated. Observera att innehållet i handboken skyddas av upphovsrättslig lagstiftning även om den inte medföljer programvara som innehåller ett slutanvändaravtal.

Innehållet i den här handboken får endast användas i informationssyfte, kan ändras utan föregående meddelande och får inte uppfattas som ett åtagande av Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated påtar sig inget ansvar och kan inte åläggas några skyldigheter för eventuella fel eller oriktigheter som kan finnas i informationsinnehållet i handboken.

Tänk på att befintliga teckningar och bilder som du vill använda i ditt projekt kan vara copyright-skyddade. Obehörig användning av sådant material som utgångspunkt för egna arbeten kan utgöra ett brott mot upphovsmannarätten. Tag för vana att inhämta upphovsmannens tillstånd.

Eventuella hänvisningar till företagsnamn i exempelmallar är endast avsedda som demonstrationsexempel och är inte avsedda att hänvisa till någon verklig organisation.

Adobe, Adobe-logotypen, ActionScript, Adobe Premiere Pro, After Effects, Creative Suite, Dreamweaver, Flash, Flash Lite, Illustrator och Photoshop är registrerade varumärken eller varumärken som tillhör Adobe Systems Incorporated i USA och/eller andra länder.

Windows och Windows Vista är antingen registrerade varumärken eller varumärken som tillhör Microsoft Corporation i USA och/eller i andra länder. Mac OS är ett registrerat varumärke som tillhör Apple Inc. i USA och andra länder. Alla andra varumärken tillhör respektive ägare.

Den här produkten innehåller BISAFE- och/eller TIPEM-programvara från RSA Data Security, Inc.

Den här produkten innehåller programvara som har utvecklats av Apache Software Foundation ([www.apache.org](http://www.apache.org)).

Partiell copyright 2000 Group 42, Inc. och medförfattarna.

MD5.CPP - RSA Data Security, Inc., MD5 Message-Digest algorithm. Copyright © 1991-2, RSA Data Security, Inc. Skapad 1991. Med ensamrätt.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Meddelande till slutanvändare inom amerikansk förvaltning: Programvaran och dokumentationen är "Commercial Items" enligt definitionen av villkoren i 48 C.F.R. §2.101, som består av "Commercial Computer Software" och "Commercial Computer Software Documentation" på de sätt villkoren används i 48 C.F.R. §12.212 eller 48 C.F.R. §227.7202, där det är tillämpligt. I enlighet med 48 C.F.R. §12.212 eller 48 C.F.R. §§227.7202-1 till och med 227.7202-4, efter tillämplighet, licensieras Commercial Computer Software och Commercial Computer Software Documentation till slutanvändare vid amerikanska myndigheter (a) bara som Commercial Items och (b) bara med de rättigheter som tillfaller alla andra slutanvändare enligt villkoren här. Opublicerade rättigheter under amerikansk upphovsrättslag förbehålles. Adobe, USA. För slutanvändare inom amerikansk förvaltning samtycker Adobe till att följa alla tillämpliga lagar om lika rättigheter, även bestämmelserna i Executive Order 11246, enligt ändring, avsnitt 402 i Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act från 1974 (38 USC 4212) och avsnitt 503 i Rehabilitation Act från 1973, enligt ändring, och reglerna i 41 CFR Parts 60-1 till och med 60-60, 60-250 samt 60-741 Klausulen och förordningarna om positiv diskriminering som ingår i det förutnämnda kan åberopas.

# Innehåll

## **Kapitel 1: Komma i gång**

Adobe-hjälp .....	1
Resurser .....	2

## **Kapitel 2: Introduktion till Adobe Device Central**

Använda Adobe Device Central .....	6
Ändra inställningar .....	8

## **Kapitel 3: Hantera enhetsprofiler**

Arbeta med enheter .....	10
Söka i listan med tillgängliga enheter .....	11
Arbeta med enheter och enhetsuppsättningar .....	12

## **Kapitel 4: Skapa, förhandsgranska och testa innehåll i Adobe Device Central**

Skapa och förhandsgranska mobilt innehåll med Adobe Device Central .....	15
Tips för att skapa innehåll för mobila enheter .....	19
Testa med fliken Emulator .....	27
Använda testpanelerna .....	28
Testningsinformation för Flash .....	32

<b>Index</b> .....	38
--------------------	----

# Kapitel 1: Komma i gång

Innan du börjar arbeta med programmet bör du ägna en stund åt att läsa igenom översikten till hjälpen för Adobe® och de resurser som finns för användarna. Det finns instruktionsvideofilmer, plugin-program, mallar, användargrupper, seminarier, självstudiekurser, RSS-feeds och mycket annat att välja på.

## Adobe-hjälp

### Adobe-hjälpresurser

Dokumentation för din Adobe-programvara finns tillgänglig i ett antal format.

#### Hjälp i produkt och LiveDocs

Hjälpen i produkten ger åtkomst till all dokumentation och utbildningsmaterial som finns tillgänglig när programvaran levereras. Den finns tillgänglig i Hjälpmenyn i Adobe-programvaran.

LiveDocs-hjälp innehåller allt innehåll från hjälpen i produkten, samt uppdateringar och länkar till ytterligare utbildningsmaterial som finns tillgängligt på webben. För vissa produkter kan du även lägga till kommentarer i avsnitten i LiveDocs-hjälpen. LiveDocs-hjälp för din produkt finns i Adobe Help Resource Center, på [www.adobe.com/go/documentation\\_se](http://www.adobe.com/go/documentation_se).

I de flesta versioner av hjälpen i produkten och LiveDocs kan du söka i hjälpsystem för flera produkter. Avsnitt kan även innehålla länkar till relevant innehåll på webben eller till avsnitt i hjälpen för en annan produkt.

Hjälp, både i produkten och på webben, fungerar som en hubb för att komma åt ytterligare innehåll och användarnätverk. Den mest kompletta och aktuella versionen av hjälpen finns alltid på webben.

#### PDF-dokumentation

Hjälpen i produkten är även tillgänglig som en PDF som är optimerad för utskrift. Andra dokument, till exempel installationshandböcker och rapporter, kan även finnas i PDF-format.

All PDF-dokumentation finns i Adobe Help Resource Center, på [www.adobe.com/go/documentation\\_se](http://www.adobe.com/go/documentation_se). PDF-dokumentationen som medföljer programvaran finns i mappen Documents på installations- eller innehålls-DVD:n.

#### Tryckt dokumentation

Tryckta utgåvor av hjälpen i produkten finns att köpa i Adobe Store, på [www.adobe.com/go/store\\_se](http://www.adobe.com/go/store_se). Du hittar även böcker som har publicerats av Adobes publiceringspartners i Adobe Store.


En tryckt arbetsflödeshandbok medföljer alla Adobe Creative Suite® 3-produkter och fristående Adobe-produkter kan innehålla en tryckt komma igång-handbok.

### Använda hjälpen i produkten

Hjälpen i produkten är tillgänglig i Hjälpmenyn. När du startar Adobe Help Viewer kan du klicka på Bläddra om du vill se hjälp för ytterligare Adobe-produkter som är installerade på din dator.

Dessa hjälpfunktioner underlättar när du vill lära dig flera produkter samtidigt:

- Avsnitt kan innehålla länkar till hjälpsystem för andra Adobe-produkter eller till ytterligare innehåll på webben.
- Vissa avsnitt delas av två eller fler produkter. Om du till exempel ser ett hjälpavsnitt med en Photoshop®-ikon och en After Effects®-ikon vet du att avsnittet innehåller beskrivningar av antingen funktionalitet som är densamma i båda produkterna eller arbetsflöden mellan produkterna.
- Du kan söka i hjälpsystemen för flera produkter.

 Om du söker efter en fras, till exempel "device central", använder du citationstecken om du endast vill se de avsnitt som innehåller alla ord i frasen.

### Tillgänglighetsfunktioner

Adobe-hjälpinnehåll är tillgängligt för personer med funktionshinder - till exempel rörelsehinder, blindhet och synfel. Hjälpen i produkten har stöd för dessa standardfunktioner för tillgänglighet:

- Användaren kan ändra textstorlek med standardmenykommandon.
- Länkar är understrukna så att de är lätta att känna igen.
- Om länktexten inte stämmer överens med rubriken för målet beskrivs rubriken i Title-attributet i Anchor-taggen. Länkarna Föregående och Nästa innehåller till exempel rubrikerna på föregående och nästa avsnitt.
- Innehållet har stöd för högkontrastläge.
- Grafik utan bildtext innehåller alternativ text.
- Varje bildruta har en rubrik som beskriver dess syfte.
- Standard-HTML-taggar definierar innehållsstruktur för läsning på skärmen eller text-till-tal-verktyg.
- Stilmallar styr formatering, så det finns inga inbäddade teckensnitt.

### Kortkommandon för kontroller i verktygsfältet Hjälp (Windows)

**Tillbaka-knapp** Alt + vänsterpil

**Framåt-knapp** Alt + högerpil

**Skriv ut** Ctrl+P

**Om knapp** Ctrl+I

**Bläddra i meny** Alt+nedpil eller Alt+uppil visar Hjälp för ett annat program

**Sökruta** Ctrl+S för att placera markören i sökrutan

### Kortkommandon för navigering i Hjälp (Windows)

- Om du vill flytta mellan fält trycker du på Ctrl+Tab (framåt) och Shift+Ctrl+Tab (bakåt).
- Om du vill flytta mellan och markera länkar i ett fält trycker du på Tab (framåt) eller Shift+Tab (bakåt).
- Om du vill aktivera en markerad länk trycker du på Enter.
- Om du vill göra text större trycker du på Ctrl+likhetstecken.
- Om du vill göra text mindre trycker du på Ctrl+bindestreck.

## Resurser

### Adobe Video Workshop

I Adobe Creative Suite® 3 Video Workshop finns över 200 utbildningsfilmer som täcker en mängd ämnen för utskrift, webben och video.

Du kan använda Video Workshop om du vill lära dig mer om någon Creative Suite 3-produkt. Många videor visar hur du kan använda Adobe-program tillsammans.

När du startar Video Workshop väljer du vilka produkter du vill lära dig och vilka avsnitt du vill visa. Du kan visa information om varje video för att fokusera din inläring.

### Grupp med presentatörer

Med den här versionen bjuder Adobe Systems in sitt användarnätverk att dela med sig av sin expertis och insikter. Adobe och lynda.com presenterar självstudier, tips och tricks från ledande designers och utvecklare som till exempel Joe Lowery, Katrin Eismann och Chris Georgenes. Du kan se och höra Adobe-expertter som Lynn Grillo, Greg Rewis och Russell Brown. Totalt delar över 30 produktexperter med sig av sin kunskap.

### Självstudier och källfiler

Video Workshop innehåller utbildning för nybörjare och erfarna användare. Du hittar också videor om nya funktioner och nyckeltekniker. Varje video behandlar ett ämne och är vanligtvis 3-5 minuter. Med de flesta videor följer en illustrerad självstudiekurs och källfiler så att du kan skriva ut detaljerade steg och genomgå självstudiekursen på egen hand.

### Använda Adobe Video Workshop

Du kan komma åt Adobe Video Workshop med DVD:n som medföljer Creative Suite 3-produkten. Den är även tillgänglig online på [www.adobe.com/go/learn\\_videotutorials\\_se](http://www.adobe.com/go/learn_videotutorials_se). Adobe lägger regelbundet till nya videor i Video Workshop online, så kontrollera nyheterna då och då.

### Adobe Device Central 1.1-video

Adobe Video Workshop behandlar många ämnen för Adobe Device Central 1.1, inklusive följande:

- Använda Device Central med Photoshop
- Använda Device Central med Flash®
- Använda Device Central och Bridge
- Skapa mobilt innehåll

Om du vill komma åt Adobe Creative Suite 3-videosjälvstudier besöker du Adobe Video Workshop på [www.adobe.com/go/learn\\_videotutorials\\_se](http://www.adobe.com/go/learn_videotutorials_se).

### Komplement

Du har tillgång till ett antal resurser som hjälper dig att få ut så mycket som möjligt av din Adobe-programvara. Vissa av dessa resurser installeras på datorn under installationsprocessen. Ytterligare praktiska exempel och dokument finns på installations- eller innehålls-DVD:n. Unikt extramaterial erbjuds även online av Adobe Exchange-gruppen, på [www.adobe.com/go/exchange\\_se](http://www.adobe.com/go/exchange_se).

### Installerade resurser

Under programvaruinstallationen placeras ett antal resurser i programmappen. Om du vill visa dessa filer bläddrar du till programmappen på datorn.

- Windows: *[startenhet]/Program/Adobe/Adobe [program]*
- Mac OS: *[startenhet]/Applications/Adobe [program]*

Programmappen kan innehålla följande resurser:

**Plugin-program** Plugin-moduler är små program som utökar eller lägger till funktioner i din programvara. När de har installerats visas plugin-modulerna som alternativ i menyn Importera eller Exportera, som filformat i dialogrutan Öppna, Spara som eller Exportera original, eller som filter i Filter-undermenyerna. Ett antal plugin-program för specialeffekter installeras till exempel automatiskt i mappen Plug-ins i mappen Photoshop CS3.

**Förinställningar** Förinställningar inkluderar ett antal användbara verktyg, inställningar, effekter och bilder. Produktförinställningar inkluderar penslar, färgprov, färggrupper, symboler, egna former, grafik och lagerstilar, mönster, strukturer, åtgärder, arbetsytor med mera. Förinställt innehåll finns i hela användargränssnittet. Vissa förinställningar (till exempel penselbiblioteket i Photoshop) blir tillgängligt först när du väljer motsvarande verktyg. Om du inte vill skapa en effekt eller bild från grunden kan du få inspiration från biblioteken med förinställningar.

**Mallar** Mallfiler kan öppnas och visas från Adobe Bridge, öppnas från välkomstkärmen eller öppnas direkt från Arkiv-menyn. Beroende på produkten varierar mallfiler från brevhuvuden, nyhetsbrev och webbplatser till DVD-menyer och

videoknappar. Varje mallfil är professionellt uppbyggd och representerar ett exempel för bästa användning av produktfunktioner. Mallar kan vara en värdefull resurs när du behöver komma igång med ett projekt snabbt.

**Exempel** Exempelfiler innehåller mer invecklade designers och är ett bra sätt att se nya funktioner. Dessa filer demonstrerar bredden av kreativa möjligheter som finns tillgängliga för dig.

**Teckensnitt** Flera OpenType®-teckensnitt och -teckensnittsfamiljer medföljer din Creative Suite-produkt. Teckensnitt kopieras till datorn under installationen:

- Windows: *[startenhet]/Program/Delade filer/Adobe/Fonts*
- Mac OS X: *[startenhet]/Library/Application Support/Adobe/Fonts*

Mer information om hur du installerar teckensnitt finns i Read Me-filen på installations-DVD:n.

### DVD-innehåll

Installations- eller innehålls-DVD:n som medföljer produkten innehåller ytterligare resurser som du kan använda med programvaran. Goodies-mappen innehåller produktspecifika filer som mallar, bilder, förinställningar, åtgärder, plugin-program och effekter, tillsammans med undermappar för Fonts och Stock Photography. Dokumentationsmappen innehåller en PDF-version av hjälpen, teknisk information och andra dokument som till exempel referenshandböcker och specialiserad funktionsinformation.

### Adobe Exchange

Mer gratis innehåll finns på [www.adobe.com/go/exchange\\_se](http://www.adobe.com/go/exchange_se), en online-community där användare laddar ned och delar med sig av tusentals gratis åtgärder, tillägg, plugin-program och annat innehåll som kan användas med Adobe-produkter.

### Bridge Home

Bridge Home, en ny plats i Adobe Bridge CS3, innehåller aktuell information om all Adobe Creative Suite 3-programvara på en bekväm plats. Starta Adobe Bridge och klicka på ikonen Bridge Home högst upp i panelen Favoriter om du vill se de senaste tipsen, nyheterna och resurserna för dina Creative Suite-verktyg.

*Obs! Bridge Home kanske inte är tillgängligt på alla språk.*

### Adobe Design Center

Adobe Design Center innehåller artiklar, inspiration och instruktioner från branshexperter, framstående designers och Adobes publiceringspartners. Nytt innehåll läggs till varje månad.

Du hittar hundratals självstudiekurser för designprodukter och lär dig tips och tekniker genom videor, HTML-självstudier och exempel på bokkapitel.

Nya idéer är hjärtat i Think Tank, Dialog Box och Gallery:

- Think Tank-artiklar tar upp hur dagens designers använder teknik och vad deras erfarenheter innebär för design, designverktyg och samhället.
- I Dialog Box delar experter med sig av nya idéer inom rörelsegrafik och digital design.
- I Gallery ser du hur konstnärer förmedlar design i rörelse.

Besök Adobe Design Center på [www.adobe.com/go/designcenter\\_se](http://www.adobe.com/go/designcenter_se).

### Adobe Developer Center

Adobe Developer Center innehåller exempel, självstudier, artiklar och resurser för utvecklare som bygger omfattande Internet-applikationer, webbplatser, mobilt innehåll och andra projekt med Adobe-produkter. Developer Center innehåller även resurser för utvecklare som utvecklar plugin-program för Adobe-produkter.

Utöver exempelkod och självstudier hittar du RSS-feeds, online-seminarier, SDK, skriphandböcker och andra tekniska resurser.

Besök Adobe Developer Center på [www.adobe.com/go/developer\\_se](http://www.adobe.com/go/developer_se).

## Kundsupport

Besök Adobe Support-webbplatsen på [www.adobe.com/go/support\\_se](http://www.adobe.com/go/support_se) om du vill hitta felsökningsinformation för din produkt och lära dig mer om gratis- och betalalternativ för teknisk support. Följ länken Utbildning till Adobe Press-böcker, en mängd utbildningsresurser, certifieringsprogram för Adobe-programvara med mera.

## Nedladdningar

Besök [www.adobe.com/go/downloads\\_se](http://www.adobe.com/go/downloads_se) om du vill hitta gratis uppdateringar, demor och annan användbar programvara. Dessutom ger Adobe Store (på [www.adobe.com/go/store\\_se](http://www.adobe.com/go/store_se)) åtkomst till tusentals plugin-program från tredjepartsutvecklare vilket gör det enklare för dig att automatisera uppgifter, anpassa arbetsflöden, skapa specialiserade professionella effekter med mera.

## Adobe Labs

Adobe Labs ger dig möjligheten att uppleva och utvärdera nya och kommande tekniker och produkter från Adobe.

I Adobe Labs har du bland annat åtkomst till följande resurser:

- Förhandsläppt programvara och tekniker
- Kodexempel och best practices för att snabba upp din inläring
- Tidiga versioner av teknisk och produktdokumentation
- Forum, wiki-baserat innehåll och andra samarbetsbaserade resurser som gör det lättare att interagera med likasinnade utvecklare

Adobe Labs uppmuntrar en samarbetsbaserad process för programvaruutveckling. I den här miljön blir kunder snabbt produktiva med nya produkter och tekniker. Adobe Labs är även ett forum för tidig feedback, som Adobes utvecklingsteam utnyttjar för att skapa programvara som uppfyller användarnas behov och förväntningar.

Besök Adobe Labs at [www.adobe.com/go/labs\\_se](http://www.adobe.com/go/labs_se).

## Användargrupper

Användargrupper innehåller forum, bloggar och andra sätt för användare att dela med sig av tekniker, verktyg och information. Användare kan ställa frågor och få reda på hur andra får ut så mycket som möjligt av sin programvara. Användarforum finns tillgängliga på engelska, franska, tyska och japanska. Bloggar publiceras på en mängd språk.

Om du vill delta i forum eller bloggar besöker du [www.adobe.com/go/communities\\_se](http://www.adobe.com/go/communities_se).

# Kapitel 2: Introduktion till Adobe Device Central

Adobe Device Central ger utvecklare av mobilt innehåll ett nytt sätt att testa sina lösningar på många olika typer av mobila enheter. Device Central fungerar också tillsammans med innehåll som utvecklats med många olika Adobe-produkter.

## Använda Adobe Device Central

### Om Adobe Device Central

Adobe® Device Central ger utvecklare och testare av mobilt innehåll ett enkelt sätt att skapa och förhandsgranska mobilt innehåll på flera olika enheter. Adobe Device Central visar realistiska skins till ett antal olika mobila enheter som visar hur enheterna ser ut och hur innehållet visas på enheterna. Detta gör det möjligt för dig att interagera med de emulerade enheterna på ett sätt som simulerar verklighetstrogen interaktion, inklusive test av olika prestandanivåer, minne, batterinivåer och olika typer av belysning.

Adobe Device Central innehåller ett bibliotek med enheter som du kan välja. Varje enhet har en profil som innehåller information om enheten, inklusive vilka medie- och innehållstyper som stöds (det vill säga det innehåll som kan användas på en viss enhet som skärmläckare, bakgrundsbilder och fristående Adobe Flash® Player). Du kan söka bland tillgängliga enheter, jämföra flera enheter och skapa egna uppsättningar med de enheter som du använder mest.

Adobe Device Central har stöd för olika medieformat, däribland Adobe Flash®, bitmapps-, video- och webbformat. Du kan använda olika mediaformat för att skapa olika innehållstyper som skärmläckare eller bakgrundsbilder.

### Se även

”Om innehållstyper” på sidan 29

”Arbeta med enheter” på sidan 10


”Testa med fliken Emulator” på sidan 27

### Komponenter för arbetsytan


Nedan visas huvudkomponenterna för arbetsytan i Adobe Device Central:

**Panelen Enhetsuppsättningar** visar initialt en standarduppsättning av generiska enheter som heter Example FL Phones. I de flesta fall beror enheterna som finns tillgängliga för test på de innehållstyper som specificerats när du skapar eller förhandsgranskar mobilt innehåll, eller använder emulatorens. Om ursprunget är Flash visas ytterligare en enhetsuppsättning som innehåller den enhet som specificerats när du skapar FLA-filen. (Den nya Flash-specifika enheten är döpt efter FLA-filen.) För att skapa anpassade enhetsuppsättningar, dra ikoner (eller kopiera och klistra in) från listan över tillgängliga enheter till panelen Enhetsuppsättningar. Med tiden börjar du säkert skapa egna uppsättningar för att testa innehåll och projekt. Dela enhetsuppsättningar mellan gruppmedlemmar, importera och exportera uppsättningar.

När du skapar ett nytt mobildokument för Flash med Adobe Device Central, och väljer två eller fler enheter i listan Tillgängliga enheter, skapas en ny enhetsuppsättning som visas i panelen Enhetsuppsättningar nästa gång du testar filen i emulatorens.

Om du arbetar med en enhetsuppsättning och testar innehåll är den enskilda enheten på fliken Emulator alltid listas i enhetsuppsättningspanelen med en särskild ikon .

**Panelen Tillgängliga enheter** visar alla mobila enheter som har installerats med Adobe Device Central. I panelen Tillgängliga enheter finns enheter som du kan använda för att testa innehåll.

Som standard grupperas enheterna i panelen Tillgängliga enheter efter tillverkare och sorteras efter namn. För att gruppera enheter som använder olika kriterier, klickar du på popup-menyn Gruppera efter  och välj från listan. Om du väljer Ingen visas alla tillgängliga enheter som en lista, sorterade alfabetiskt efter namn.

I varje grupp visas enheter alfabetiskt efter namn och ytterligare kolumner innehåller information som är specifik för varje enhet. För att se all information flyttar du listan till höger tills kolumnerna Namn, Visningsstorlek, Flash-lite och Färgdjup visas.

Om du vill sortera enheter i en grupp klickar du på en kolumnrubrik. Du kan till exempel gruppera efter tillverkare och i gruppen tillverkare kan du klicka på en rubrik, exempelvis färgdjup, för att få alla tillverkargrupper sorterade efter färgdjup.

**Fliken Enhetsprofiler** visar detaljerad information om enheter. På olika skärmar visas specifik information för Flash, bitmapp, video och webb. Fliken Enhetsprofiler kan visa en eller flera enheter. (Samma information visas om en enhet oavsett om du visar en eller flera enheter samtidigt.)

När du väljer en enhet att visa på fliken visas de mediatyper som enheten har stöd för på första raden högst upp, till exempel Allmänt, Flash, Bitmapp, Video och Webb. Klicka på en mediatyp om du vill visa en andra rad med de innehållstyper som stöds (om du till exempel klickar på mediatypen Bitmapp visas innehållstyperna Helskärm, Skärmläckare och Bakgrundsbild). De generiska mobiltelefonerna i panelen Tillgängliga enheter visar alltid alla mediatyper i panelen Enhetsprofiler, men de stödjer bara innehållstypen för fristående Flash-spelare.

När du väljer flera enheter att visa på fliken Enhetsprofiler kan du ändra ordningen i vilken enheterna visas genom att dra och släppa enheter på fliken. (Du kan också dra och släppa alla enheter från fliken Enhetsprofiler till en uppsättning i panelen Enhetsuppsättningar.)

**Fliken Nytt dokument** Visar gränssnittet för att skapa ett mobildokument i Flash, Adobe Photoshop®, or Adobe Illustrator®. Den här fliken visas när du ger kommando att skapa ett mobilt dokument i ett av de tre programmen i listan. I Flash är kommandot till exempel Skapa nytt > Flash-mobildokument. (Alternativt kan du skapa en Flash-fil och visa fliken Nytt dokument från Adobe Device Central genom att välja Arkiv > Nytt dokument i > Flash.)

Vilka alternativ som visas på fliken Nytt dokument beror på vilken typ av dokument du skapar. Om du till exempel skapar ett nytt Flash-dokument väljer du en version av Flash-spelaren, en ActionScript™-version samt innehållstyp.

**Fliken Emulator** visar testgränssnittet. Emulator-fliken är designad för att simulera hur innehåll (exempelvis Flash-fil, Photoshop-bild, videoklipp och så vidare) visas på en specifik mobilenhet. Emulator-fliken öppnas när du arbetar i en komponent som Flash eller Photoshop och ger kommando för att exportera eller testa filen. I Flash är kommandot till exempel Kontrollenhet > Testa film. Det går bara att emulera en enhet åt gången. För att välja en annan enhet, dubbelklicka på enhetsnamnet i panelen Enhetsuppsättningar eller panelen Tillgängliga Enheter.

**Testpaneler** Flera komprimerbara paneler för testning och justering av prestanda visas till höger i emulatorfönstret. Vilka paneler som visas beror på vilken typ av program du testar:

- Innehållstyp (Flash, Adobe Dreamweaver®, Photoshop, Illustrator, Adobe After Effects® och Adobe® Premiere® Pro)
- Filinformation (Flash, Dreamweaver, Photoshop, Illustrator, After Effects och Adobe Premiere Pro)
- Visning (Flash, Photoshop, Illustrator, After Effects och Adobe Premiere Pro)
- Minne (Flash)
- Prestanda (Flash)
- Enhetsstatus (Flash)
- Nätverk (Flash)
- Beständig lagring (Flash)
- Rendering (Dreamweaver)
- Skalning (Photoshop, Illustrator, After Effects, Adobe Premiere Pro)
- Justering (Photoshop, Illustrator, After Effects, Adobe Premiere Pro)
- Ljud (After Effects, Adobe Premiere Pro)

*Obs! En meddelande-panel visar fel och andra typer av meddelanden.*

Självstudier om arbetsytan i Device Central finns på [http://www.adobe.com/go/vid0184\\_se](http://www.adobe.com/go/vid0184_se)

### Se även

”Arbeta med enheter” på sidan 10

”Testa med fliken Emulator” på sidan 27

## Ändra inställningar

### Ändra standardtelefon-ID

Standardtelefon-ID är IMEI-numret (International Mobile Equipment Identity) för den telefon som Device Central emulerar. Varje mobil enhet för GSM (Global System for Mobile Communications) och UMTS (Universal Mobile Telecommunications System) har ett unikt IMEI-nummer. Det 15-siffriga numret identifierar ursprung, modell och serienummer för den mobila enheten.

Specificering av ett standardtelefon-ID talar om för Adobe Device Central att det numret ska användas som standard-IMEI för alla enheter som testas.

- 1 Välj Redigera > Inställningar.
- 2 Ange ett nytt nummer i textfältet Standardtelefon-ID.

### Ändra nivåer att ångra

Använd alternativet Ångra nivåer för att ändra antalet gånger du kan gå tillbaka till ett föregående tillstånd. Med standardinställningen 20 kan du till exempel gå tillbaka bland de senaste 20 åtgärderna.

- 1 Välj Redigera > Inställningar.
- 2 Ange ett nytt antal i textfältet Ångra nivåer.

### Ändra programspråket

Standardspråket för Adobe Device Central kan ändras till engelska, franska, tyska, japanska, spanska, italienska, holländska, svenska, koreanska, traditionell kinesiska eller förenklad kinesiska. När du har startat om datorn innehåller användargränssnittet i Device Central text på det valda språket.

- 1 Välj Redigera > Inställningar.
- 2 Välj ett nytt språk från snabbmenyn Programspråk.

### Se även

”Om språkinställningar i Device Central” på sidan 34

### Ändra teckensnittsmappning

Använd alternativet teckensnittsmappning för att definiera den enhetsteckensnitt som används när en enhet emuleras. I en Flash-fil kan du ange generiska enhetsteckensnitt som sans, serif eller typewriter. Adobe Flash® Lite™ försöker automatiskt matcha den valda generiska teckensnittet med ett tillgängligt teckensnitt på enheten i runtime. Om vet vilka enhetsteckensnitt som finns tillgängliga på en enhet kan du välja dessa, eller liknande, från rullgardinsmenyerna Tilldelade teckensnitt.

*Obs! På en mobil enhet används teckensnittet som är inbyggt i enhetens operativsystem för att rendera SWF-texten.*

- 1 Välj Redigera > Inställningar.
- 2 Välj ett nytt språk i menyn Språk.
- 3 Välj nya sans-, serif- och typewriter-teckensnitt i menyerna.

### **Se även**

”Om språkinställningar i Device Central” på sidan 34

# Kapitel 3: Hantera enhetsprofiler

Adobe Device Central innehåller ett bibliotek med mobila enheter, där varje enhetsmodell har en separat profil. Profilerna innehåller detaljerad information om enheten som du kan dra nytta av när du skapar mobilt innehåll.

## Arbeta med enheter

### Om enhetsprofiler

Adobe® Device Central® har ett inbyggt bibliotek med mobila enheter. Varje enhet har en profil som innehåller teknisk information om enheten och de innehållstyper som den har stöd för. Visa en enskild profil eller ett diagram som visar flera profiler. Det kan ofta vara användbart att visa flera profiler och jämföra olika enheter samtidigt. Du kan till exempel ha fyra separata målenheter för Adobe Flash-innehåll som du utvecklar. Visa profilerna för de fyra enheterna samtidigt för att avgöra bästa skärmstorlek och vilka FSCommand som stöds av alla enheter.

### Se även

”Komponenter för arbetsytan” på sidan 6

### Visa enhetsprofiler

1 I panelen Tillgängliga enheter expanderar du en mapp.

2 Gör något av följande:

- Om du vill visa profilen för en enhet markerar du enhetsnamnet.
- Om du vill visa flera enheter samtidigt Skift-klickar du på enhetsnamnen för en kontinuerlig markering eller Command-klickar (Mac OS) eller Ctrl-klickar (Windows®) för en icke-kontinuerlig markering.



Visa en enhetsprofil

A. Informations- och testflikar B. Mediatyper C. Detaljerad information om vald enhet

### Gruppera enheter efter olika kriterier

❖ I panelen Tillgängliga enheter klickar du på knappen Gruppera efter  och väljer ett alternativ.

För att ändra sorteringsordning för enheterna i panelen Tillgängliga enheter klickar du på kolumnrubrikerna. (Som standard är enheterna sorterade efter tillverkare.)

## Gruppera enheter efter innehållstyp

Om du skapar en specifik innehållstyp kan det vara användbart att gruppera enheter efter innehållstyp. Adobe Device Central visar de enheter som stödjer den valda innehållstypen och döljer de enheter som inte gör det.

❖ I listan över Tillgängliga enheter klickar du på knappen Gruppera efter  och väljer Innehållstyp i menyn.

Innehållstyperna visas som mappar. Utöka en mapp för att se enheterna som stödjer den innehållstypen. Utöka till exempel mappen Skärmläckare för att se de enheter som du kan skapa skärmläckare för.

## Se även


”Om innehållstyper” på sidan 29

# Söka i listan med tillgängliga enheter

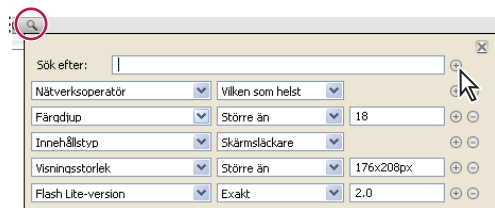
## Sök efter en specifik enhet

Med sökfunktionen i Adobe Device Central kan du snabbt söka efter en viss enhet i panelen Tillgängliga enheter. Du kan söka efter enhetsnamn eller flera andra kriterier. Du kan också gruppera enheter efter tillverkarnamn eller skärmstorlek, eller låta Adobe Device Central visa de enheter som stödjer en specifik innehållstyp.

Sökfunktionen är dynamisk och listan med enheter som matchar uppdateras automatiskt när du anger sökkriterier. Varje gång du lägger till fler kriterier blir sökningen mer specialiserad.

1 I panelen Tillgängliga enheter klickar du på knappen Sök enheter .


2 I textfältet Sök efter anger du en tillverkare eller ett modellnummer. Om du inte vill söka efter tillverkare eller modell lämnar du fältet blankt.



Använd sökkriterier för att hitta en specifik enhet eller en enhetsuppsättning

3 För att förfina din sökning klickar du på (+)-tecknet för att lägga till sökkriterier. Klicka på plustecknet igen om du vill lägga till ytterligare kriterier. Varje gång du lägger till kriterier sker en "och"-operation och din sökning blir mer och mer specifik. (Klicka på minustecknet (-) för att ta bort kriterier.)

**Obs!** De sökkriterier som du anger sparas tills du genomför en ny sökning. Klicka på knappen Sök enheter när som helst om du vill se vilka kriterier som gav den aktuella listan med enheter.

4 För att stänga Sök-rutan klickar du var som helst utanför den eller på Stäng-knappen  i det övre högra hörnet av Sök-rutan.

## Spara sökresultat som en ny enhetsuppsättning

När du har gjort en sökning kan du spara sökresultaten som en ny enhetsuppsättning. Det är ett effektivt sätt att arbeta och gör det enkelt att testa specifika enheter för ett specifikt projekt.



1 Efter en sökning högerklickar du på sökresultaten och väljer Välj alla.

2 Gör något av följande:

- Markera alla sökresultat, högerklicka på dem och välj Nytt val av enhetsuppsättning.
- Välj Enheter > Spara sökresultat som uppsättning.

## Rensa sökresultat

När du anger sökkriterier visas bara de enheter som matchar kriterierna i panelen Tillgängliga enheter. Du kan dock rensa sökresultaten och återgå till listan med alla enheter.

- 1 Knappen Rensa sökresultat är inte aktiv när sökrutan är öppen. Om du vill göra knappen Rensa sökresultat aktiv stänger du sökrutan genom att klicka utanför den eller på stängknappen  i rutans övre högra hörn för att stänga sökrutan.
- 2 Klicka på knappen Rensa sökresultat  högst upp i panelen Tillgängliga enheter.

# Arbeta med enheter och enhetsuppsättningar

## Markera en enskild enhet

När du väljer en enhet i panelen Tillgängliga enheter eller i panelen Enhetsuppsättningar, visar Adobe Device Central detaljerad information om enheten i panelen Enhetsprofiler. Adobe Device Central avgör också vilken storlek som ska föreslås för att skapa dokument på fliken Nytt dokument. När du har skickat en fil till test från ett program som Flash eller Adobe Photoshop (eller om du har öppnat en fil i ett mobilt format från Device Central), kan du dubbelklicka på en enhet i panelen Tillgängliga enheter eller i panelen Enhetsuppsättningar för att Adobe Device Central ska läsa in enhetsinformationen på fliken Emulator och börja spela upp innehåll.

**Obs!** De mobila format som stöds är: SWE, JPG, JPEG, PNG, GIF, WBM, MOV, 3GP, 3G2, M4V, MP4, MPG, MPEG, AVI, HTM, HTML, XHTML, CHTML, URL och WEBLOC.

Du kan navigera mellan produkten och Adobe Device Central utan att enhetsmarkeringen försvinner. Adobe Device Central förvämler enheten för den senast skapade filen när du exporterar din fil för test. Om du i Flash går förbi att skapa dokument i Adobe Device Central och skickar ett dokument för test, använder Adobe Device Central fristående Flash-spelar som standardinnehållstyp och använder den enhet som valdes vid det senaste emuleringsstillfället.

## Se även


”Om innehållstyper” på sidan 29

## Skapa en enhetsuppsättning

Adobe Device Central låter dig gruppera enheter i anpassade mappar. Du kan till exempel skapa en enhetsuppsättning som innehåller de enheter som du använder för ett visst projekt eller skapa en enhetsuppsättning som innehåller alla enheter som har stöd för en viss innehållstyp. Enhetsuppsättningar visas i panelen Enhetsuppsättningar.

Den innehållstyp som är vald för emulering och dokumentskapande filtrerar enheterna i panelerna Enhetsuppsättningar och Tillgängliga enheter. Enheter som inte stödjer den valda innehållstypen döljs. (När fliken Enhetsprofiler visas är alla enheter i panelerna Enhetsuppsättningar och Tillgängliga enheter aktiverade så att du kan visa profilinformation.)

❖ Gör något av följande om du vill skapa en enhetsuppsättning:

- Högerklicka på mappen Mina favoriter i panelen Enhetsuppsättningar och välj Ny enhetsuppsättning.
- Klicka på knappen Ny enhetsuppsättning  i det övre högra hörnet i panelen Enhetsuppsättningar.
- Välj Enheter > Ny enhetsuppsättning.

En namnlös uppsättning visas. Ange ett namn för den nya enhetsuppsättningen. Om det redan finns en "Namnlös uppsättning" lägger Adobe Device Central till en siffra i namnet (Namnlös uppsättning 1, Namnlös uppsättning 2 och så vidare).

**Obs!** När du har skapat en ny enhetsuppsättningsmapp kan du dra den upp och ned till en ny plats i mappen Mina favoriter.

## Skapa en enhetsdeluppsättning

- 1 Markera den enhetsuppsättning som du vill göra till deluppsättning.
- 2 Dra enhetsuppsättningen under andra enhetsuppsättningar (pilen ska vara under mappikonen).

## Lägg till en enhet i en enhetsuppsättning

När du kopierar en enhet till en plats där samma enhet redan finns skapar Adobe Device Central en kopia och lägger till en siffra i enhetsnamnet.


❖ Gör något av följande:

- Dra enheten (eller en grupp med enheter) från panelen Tillgängliga enheter eller fliken Profilinformation till panelen Enhetsuppsättningar.
- Högerklicka på en enhet och välj Kopiera. Högerklicka på en enhetsuppsättning och välj Klistra in.

**Obs!** För att kopiera enheter mellan uppsättningar trycker du på *Ctrl* (Windows) eller *Option* (Macintosh) medan du drar. Ett plustecken (+) bredvid pekaren indikerar kopiering.

## Radera en enhet eller enhetsuppsättning

❖ Gör något av följande:

- Med enheten, enhetsuppsättningen eller enskilda enheter markerade klickar du på knappen Ta bort markering  i det övre högra hörnet i panelen Enhetsuppsättningar.
- Högerklicka på markeringen och välj Ta bort.
- Med en enhet eller enhetsuppsättning markerad klickar du på Radera på tangentbordet.

## Flytta en enhet i panelen enhetsuppsättningar

När du flyttar en enhet som redan finns på målplatsen lägger Adobe Device Central till en siffra inom parentes i enhetsnamnet.

❖ Välj en enhet och dra enheten till en annan plats i listan.

**Obs!** För att kopiera enheter mellan uppsättningar trycker du på *Ctrl* (Windows) eller *Option* (Macintosh) medan du drar.

## Hämta uppdateringar av enhetsprofiler

Använd följande procedur för att hämta uppdaterad information om enheter.

**Obs!** Enhetsuppdateringar är också tillgängliga som en del av processen Adobe Update Manager. Mer information finns i "Nedladdningar" på sidan 5.

- 1 Välj enheter > Leta efter enhetsuppdateringar.
- 2 Du kan hämta uppdateringen på Device Central-sidan på Adobe.com.
- 3 Dubbelklicka på den hämtade .adpp-filen.
- 4 I dialogrutan Installera enhetsprofilpaket väljer du de enheter du vill importera.
- 5 Klicka på Installera & Starta om.

## Exportera en enhetsuppsättning

Om du har skapat en enhetsuppsättning kan du exportera den till andra i gruppen. Det kan spara tid och garantera att alla skapar och testar innehåll med samma uppsättning enheter.

- 1 I panelen Enhetsuppsättningar väljer du den enhetsuppsättning som du vill exportera.
- 2 Välj Enheter > Exportera enhetsuppsättningar.
- 3 I dialogrutan Exportera enhetsuppsättningar redigerar du standardnamnet (i Adobe Device Central används filtillägget .dset) och bläddrar till en målplats.
- 4 Klicka på Spara.

## Importera en enhetsuppsättning

Det är praktiskt att importera en enhetsuppsättning om du delar information med andra. Om någon redan har skapat en enhetsuppsättning kan du importera den istället för att återskapa samma uppsättning på din dator.

När du delar en enhetsuppsättning genom att importera den importerar inte Adobe Device Central själva enhetsprofilerna (xml-filer som innehåller alla enhetsdata). Adobe Device Central importerar endast information om vilka enheter som ingår i projektuppsättningen. Om du inte har alla enhetsprofiler i din version av Adobe Device Central uppmanas du att köra en uppdatering för att hämta de profiler som saknas.

- 1 Välj Enheter > Importera enhetsuppsättningar.
- 2 Navigera till .advx-filen och välj fil.
- 3 Klicka på Öppna.

# Kapitel 4: Skapa, förhandsgranska och testa innehåll i Adobe Device Central

Du kan använda Adobe Device Central för att skapa och förhandsgranska mobilt innehåll som har utvecklats i Adobe-produkter. Det finns även många alternativ för att testa mobilt innehåll i Device Central, vilket gör det möjligt att emulera en mängd mobila enheter och scenarier.

## Skapa och förhandsgranska mobilt innehåll med Adobe Device Central

### Få åtkomst till Adobe-komponenter från Adobe Device Central

- 1 Starta Device Central.
  - 2 Välj Arkiv > Nytt dokument i > Flash, Illustrator eller Photoshop.
- I Device Central visas panelen Nytt dokument med rätt alternativ för att skapa ett nytt mobilt dokument i det valda programmet.
- 3 Gör de ändringar som krävs, välj till exempel en ny version av Player, en ny version av ActionScript eller en innehållstyp.
  - 4 Gör något av följande:
    - Markera alternativet Egen storlek för alla valda enheter och lägg till bredd och höjd (i pixlar).
    - Välj en enhet eller flera enheter från listan Enhetsuppsättningar eller Tillgängliga enheter.
  - 5 Om du markerar flera enheter väljs en storlek automatiskt. Om du vill välja en annan storlek klickar du på en annan enhet eller uppsättning med enheter.
  - 6 Klicka på Skapa.

Det valda programmet öppnas med ett nytt mobilt dokument som är färdigt att redigera.


### Skapa mobilt innehåll med Adobe Device Central och Flash CS3

- 1 Starta Flash.
  - 2 Välj Skapa nytt > Flash-fil (mobil) på huvudskärmen i Flash.
- Flash öppnar Device Central och fliken Nytt dokument visas.
- 3 Välj en Player-version och ActionScript-version i Device Central.
- Listan Tillgängliga enheter till vänster uppdateras. De enheter som inte stödjer den valda Player-versionen eller ActionScript-versionen är inaktiverade.
- 4 Välj en innehållstyp.
- Listan Tillgängliga enheter till vänster uppdateras och visar de enheter som stödjer den valda innehållstypen (samt Player-versionen och ActionScript-versionen).
- 5 Välj en eller flera enheter i listan Tillgängliga enheter (eller välj en uppsättning eller en enskild enhet i listan Enhetsuppsättningar).
- I Device Central finns en lista över föreslagna dokumentstorlekar baserade på den enhet eller de enheter du valde (om enheterna har olika visningsstorlekar). Beroende på vilken design eller vilket innehåll du håller på att utveckla kan du skapa ett separat mobilt dokument för varje visningsstorlek eller försöka hitta en storlek som passar för alla enheter. Om du väljer det andra sättet bör du använda den minsta eller den största av de föreslagna dokumentstorlekarna som gemensam nämnare. Du kan till och med ange en egen storlek längst ned på fliken.

**6** Klicka på Skapa.

Flash startar och skapar ett dokument med förinställda publiceringsinställningar från Device Central, där till exempel rätt storlek för enheten (eller grupp av enheter) anges.

**7** Lägg till innehåll i det nya Flash-dokumentet.**8** Väl Kontroll > Testa film om du vill testa dokumentet.

Det nya dokumentet visas på fliken Device Central-emulator. Om du valde en eller flera enheter från listan Tillgängliga enheter i steg 5 skapas en ny enhetsuppsättning (som namnges enligt FLA-filen) och visas i panelen Enhetsuppsättningar. Enheten som visas på fliken Emulator visas i panelen Enhetsuppsättningar med en särskild ikon . Dubbelklicka på namnet på en annan enhet i listan Enhetsuppsättningar eller Tillgängliga enheter om du vill testa det nya Flash-dokumentet eller en annan enhet.

Självstudiekurser i hur du skapar innehåll med Flash och Device Central finns på [http://www.adobe.com/go/vid0186\\_se](http://www.adobe.com/go/vid0186_se) and [http://www.adobe.com/go/vid0206\\_se](http://www.adobe.com/go/vid0206_se).

## Skapa mobilt innehåll med Adobe Device Central och Photoshop

**1** Starta Photoshop.**2** Välj Arkiv > Nytt.**3** Klicka på Device Central när du vill stänga dialogrutan i Photoshop och öppna Device Central.**4** Välj en innehållstyp.

Listan Tillgängliga enheter till vänster uppdateras och visar de enheter som stödjer den valda innehållstypen.

**5** Välj en eller flera enheter i listan Tillgängliga enheter (eller välj en uppsättning eller en enskild enhet i listan Enhetsuppsättningar).

I Device Central finns en lista över föreslagna dokumentstorlekar baserade på den enhet eller de enheter du valde (om enheterna har olika visningsstorlekar). Beroende på vilken design eller vilket innehåll du håller på att utveckla kan du skapa ett separat mobilt dokument för varje visningsstorlek eller försöka hitta en storlek som passar för alla enheter. Om du väljer det andra sättet bör du använda den minsta eller den största av de föreslagna dokumentstorlekarna som gemensam nämnare. Du kan till och med ange en egen storlek längst ned på fliken.

**6** Klicka på Skapa.

En tom PSD-fil med den angivna storleken öppnas i Photoshop. Den nya filen har följande parametrar som standard:

- Färgläge: RGB/8 bitar
- Upplösning: 72 ppi
- Färgprofil: SRGB IEC61966-2.1

**7** Fyll den tomma PSD-filen med innehåll i Photoshop.**8** Välj Arkiv > Spara för webben och enheter när du är färdig.**9** Markera önskat format och ändra andra exportinställningar så som du vill ha dem i dialogrutan Spara för webben och enheter.**10** Klicka på Device Central.

En tillfällig fil med angivna exportinställningar visas på fliken Device Central-emulator. Om du vill fortsätta att testa dubbelklickar du på namnet på en annan enhet i listan Enhetsuppsättningar eller Tillgängliga enheter.

**11** Om du behöver göra ändringar i filen när du har förhandsgranskat filen i Device Central går du tillbaka till Photoshop.**12** I dialogrutan Spara för webben och enheter i Photoshop kan du göra ändringar, till exempel välja ett annat format eller exportkvalitet.**13** Om du vill testa filen igen med de nya exportinställningarna klickar du på knappen Device Central.**14** Klicka på Spara i dialogrutan Spara för webben och enheter i Photoshop när du är nöjd med resultatet.

**Obs!** Välj Arkiv > Device Central om du bara vill öppna Device Central från Photoshop (i stället för att skapa och testa en fil).

En självstudiekurs i hur du skapar innehåll med Photoshop och Device Central finns på [http://www.adobe.com/go/vid0185\\_se](http://www.adobe.com/go/vid0185_se).

## Skapa mobilt innehåll med Adobe Device Central och Illustrator

- 1 Starta Illustrator.
- 2 Välj Arkiv > Nytt.
- 3 Välj Mobil och enheter i Ny dokumentprofil.
- 4 Klicka på Device Central när du vill stänga dialogrutan i Illustrator och öppna Device Central.
- 5 Välj en innehållstyp.

Listan Tillgängliga enheter till vänster uppdateras och visar de enheter som stödjer den valda innehållstypen.

- 6 Välj en enhet, flera enheter eller en enhetsuppsättning i Device Central.

Utifrån valda enheter och innehållstyp föreslår Device Central en eller flera storlekar på ritytor som ska skapas. Om du vill skapa ett dokument åt gången väljer du en föreslagen dokumentstorlek (eller väljer alternativet Egen storlek för alla valda enheter och anger egna värden för bredd och höjd).

- 7 Klicka på Skapa.

En tom AI-fil i den angivna storleken öppnas i Illustrator. Den nya filen har följande parametrar som standard:

- Färgläge: RGB
- Rasterupplösning: 72 ppi

- 8 Fyll den tomma AI-filen med innehåll i Illustrator.
- 9 Välj Arkiv > Spara för webben och enheter när du är färdig.
- 10 Markera önskat format och ändra andra exportinställningar så som du vill ha dem i dialogrutan Spara för webben och enheter.
- 11 Klicka på Device Central.

En tillfällig fil med angivna exportinställningar visas på fliken Device Central-emulator. Om du vill fortsätta att testa dubbelklickar du på namnet på en annan enhet i listan Enhetsuppsättningar eller Tillgängliga enheter.

- 12 Om du behöver göra ändringar i filen när du har förhandsgranskat filen i Device Central går du tillbaka till Illustrator.
- 13 I dialogrutan Spara för webben och enheter i Illustrator kan du göra ändringar, till exempel välja ett annat format eller exportkvalitet.
- 14 Om du vill testa filen igen med de nya exportinställningarna klickar du på knappen Device Central.
- 15 Klicka på Spara i dialogrutan Spara för webben och enheter i Illustrator när du är nöjd med resultatet.

*Obs! Välj Arkiv > Device Central om du bara vill öppna Device Central från Illustrator (i stället för att skapa och testa en fil).*

Självstudier om hur du skapar innehåll med Illustrator och Device Central finns på [http://www.adobe.com/go/vid0207\\_se](http://www.adobe.com/go/vid0207_se).

## Förhandsgranska en film på en virtuell mobil enhet med Adobe Premiere Pro.

Du kan förhandsgranska filmer formaterade för mobila enheter i emuleringar för de enheterna med Adobe Device Central. Det här alternativet finns för de flesta H.264-format som anges i Adobe Media Encoder.

- 1 Kontrollera att QuickTime är installerat om du använder en Windows-dator.
- 2 Starta Adobe Premiere Pro.
- 3 Öppna filen som ska förhandsgranskas.
- 4 Markera filen i projektområdet eller tidslinjen.
- 5 Välj Arkiv > Exportera > Adobe Media Encoder.
- 6 Välj H.264 på den nedrullningsbara menyn Format i området Exportinställningar i fönstret Exportinställningar.
- 7 Välj en mobil förinställning (t.ex. 3GPP).

Öppna i Device Central bör vara markerat som standard.

**8** Klicka på OK.

**9** Namnge och spara filen.

Filen återges.

**10** En tillfällig fil visas på fliken Device Central-emulator. Om du vill fortsätta att testa dubbelklickar du på namnet på en annan enhet i listan Enhetsuppsättningar eller Tillgängliga enheter.

### **Förhandsgranska en film på en virtuell mobil enhet med After Effects.**

Du kan förhandsgranska filmer formaterade för mobila enheter i emuleringar för de enheterna med Adobe Device Central. Det här alternativet finns för de flesta H.264-format som anges i Adobe Media Encoder.

**1** Starta After Effects.

**2** Välj vilken komposition som ska förhandsgranskas i panelen Projekt.

**3** Välj Komposition > Lägg till i återgivningskö.

**4** Klicka på den understrukna texten till höger om Utdatamodul eller välj Anpassad från menyn Utdatamoduli panelen Återgivningskö.

**5** Välj H.264 från Format-menyn i dialogrutan Inställningar för utdatamoduler.

**6** Välj Öppna i Device Central under Exportinställningar i dialogrutan H.264.

**7** Ändra övriga inställningar och klicka därefter på OK.

**8** Klicka på OK när du vill stänga dialogrutan Inställningar för utdatamoduler.

**9** Klicka på Återge i panelen Återgivningskö.

Det kan ta några minuter att återge filen beroende på hur stor den är. När återgivningen är färdig visas en tillfällig fil på fliken Adobe Device Central-emulator. Om du vill fortsätta att testa dubbelklickar du på namnet på en annan enhet i listan Enhetsuppsättningar eller Tillgängliga enheter.


### **Förhandsgranska mobilt innehåll med Adobe Device Central och Dreamweaver**

Om du vill förhandsgranska sidor skapade i Dreamweaver på flera mobila enheter kan du använda Device Central med den inbyggda funktionen Opera Small-Screen Rendering. Olika enheter har olika webbläsare installerade, men förhandsgranskningen kan ge en bra bild av hur innehållet kommer att se ut och fungera på en vald enhet.

**1** Starta Dreamweaver.

**2** Öppna en fil.

**3** Gör något av följande:

- Välj Arkiv > Förhandsvisa i webbläsare > Device Central.
- Klicka och håll ned knappen Förhandsvisa/Felsök i webbläsare  på dokumentfönstrets verktygsfält och välj Förhandsvisa i Device Central.

Filen visas på fliken Device Central-emulator. Om du vill fortsätta att testa dubbelklickar du på namnet på en annan enhet i listan Enhetsuppsättningar eller Tillgängliga enheter.

### **Öppna Adobe Device Central från Adobe Bridge**

Du öppnar Device Central från Adobe Bridge genom att välja en enskild fil. De format som stöds är: SWF, JPG, JPEG, PNG, GIF, WBM, MOV, 3GP, M4V, MP4, MPG, MPEG, AVI, HTM, HTML, XHTML, CHTML, URL och WEBLOC.

**1** Starta Adobe Bridge.

**2** Gör något av följande:

- Markera en fil och klicka på Arkiv > Testa i Device Central.
- Högerklicka på en fil och välj Testa i Device Central.

Filen visas på fliken Device Central-emulator. Om du vill fortsätta att testa dubbelklickar du på namnet på en annan enhet i listan Enhetsuppsättningar eller Tillgängliga enheter.

**Obs!** Om du vill bläddra bland enhetsprofiler eller skapa mobila dokument väljer du Verktyg > Device Central. Device Central öppnas och fliken Enhetsprofiler visas.

Självstudier om hur du använder Adobe Bridge och Device Central finns på [http://www.adobe.com/go/vid0208\\_se](http://www.adobe.com/go/vid0208_se).

## Tips för att skapa innehåll för mobila enheter

### Skapa Flash-innehåll som ska användas på mobila enheter

När du skapar Flash-innehåll för mobila enheter ska du följa några grundläggande regler. Flash-utvecklare försöker till exempel ofta att undvika mycket komplicerad grafik och för många övergångar eller genomskinlighet.

Flash Lite-utvecklare brukar ställas inför andra utmaningar eftersom de mobila enheternas prestanda varierar så mycket. Om innehållet ska publiceras på många olika enheter, måste utvecklarna ibland skapa innehållet utifrån den minsta gemensamma nämnaren.

När du optimerar innehåll måste du ibland kompromissa. En metod kanske får innehållet att se bättre ut, medan en annan ger bättre prestanda. När du bedömer de olika kompromisserna bör du flera gånger växla mellan att testa i emulatorens och på den enhet som innehållet ska användas på. Du måste visa innehållet på den faktiska enheten för att kunna bedöma hur verklighetstroga färgerna är, läsbarheten, fysisk samverkan, hur användargränssnittet reagerar och andra aspekter av hur enheten faktiskt används.

Mer information om hur du skapar innehåll för mobila enheter finns på [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_se](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se).

### Riktlinjer för Flash Lite vid animering på mobila enheter

När du skapar animerat innehåll för en mobil enhet måste du ta hänsyn till processorns begränsningar. Genom att följa riktlinjerna nedan undviker du att Flash Lite-innehållet körs långsamt:

- När du skapar en ny Flash Lite-fil kontrollerar du att dokumentet har konfigurerats på rätt sätt. Även om Flash-filer skalas utan problem, kan prestanda bli lidande om filen inte körs med den ursprungliga Stage-storleken utan måste skalas i spelaren. Försök att ange dokumentets Stage-storlek så att det motsvarar upplösningen på målenheten. Ställ också In Flash-spelaren på rätt version av Flash Lite och välj en lämplig enhetsprofil i Device Central.
- Flash Lite kan återge vektorgrafik med låg, medelgod och hög kvalitet. Ju högre återgivningskvalitet, desto jämnare och mer exakt återger Flash Lite vektorgrafik och desto större krav ställs på enhetens processor. Om du vill skapa en avancerad animering, experimenterar du med att ändra spelarens kvalitetsinställningar och sedan noggrant testa SWF-filen. Om du vill kontrollera en SWF-fils återgivningskvalitet använder du egenskapen `_quality` eller kommandot `SetQuality`. Du kan använda värdena `LOW`, `MEDIUM` och `HIGH` för egenskapen `_quality`.
- Begränsa antalet samtidiga övergångar. Minska antalet övergångar, eller dela upp animeringen så att en börjar när en annan slutar.
- Använd sparsamt med genomskinlighetseffekter (alfa) på symboler eftersom de tar mycket processorkraft. Undvik särskilt övergångssymboler med alfanivåer som är inte helt ogenomskinliga (mindre än 100 %).
- Undvik processorkrävande visuella effekter, till exempel stora masker, omfattande rörelser, alfablandning, omfattande övertoningar och komplicerade vektorer.
- Experimentera med kombinationer av övergångar, bildruteanimeringar och ActionScript-drivna rörelser om du vill få ett mer effektivt resultat.
- Att återge vektorovaler och -cirklar är mycket mer minneskrävande än att återge fyrhörningar. Att använda runda och ovala former tar också mer processorkraft.
- Testa animeringar ofta på de faktiska målenheterna.
- När ett animerat område ritas i Flash definieras en rektangulär markeringsram runt området. Optimera ritningen genom att göra rektangeln så liten som möjligt. Undvik överlappande övergångar, eftersom det kombinerade området tolkas

som en enda rektangel vilket ger ett större totalt område. Optimera animeringen med Flash-funktionen Visa område för omritning.

- Undvik att använda `_alpha = 0` och `_visible = false` för att dölja filmklipp på skärmen. Om du bara stänger av ett filmklipp synlighet eller ändrar alfavärdet till noll, tas det ändå med i beräkningarna av linjeåtergivning, vilket kan påverka prestandan.
- Du ska heller inte försöka att dölja ett filmklipp genom att skymma det bakom annan grafik. Det tas ändå med i spelarens beräkningar. I stället ska du flytta filmklippen helt och hållet från Stage eller ta bort dem genom att anropa `removeMovieClip`.

Mer information om hur du skapar innehåll för mobila enheter finns på [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_se](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se).

## Bitmapps- och vektorgrafik i Flash Lite på mobila enheter

Flash Lite kan återge både vektor- och bitmappsgrafik. Det finns fördelar och nackdelar med båda grafiktyperna. Vilken typ du ska välja är inte alltid uppenbart och beror på ofta på flera faktorer.

Vektorgrafik representeras på ett komprimerat sätt i SWF-filer som matematiska ekvationer och återges under körning av Flash Lite-spelaren. Bitmappsgrafik däremot representeras som matriser med bildelement (pixlar), som kräver fler bytes med data. Om du använder vektorgrafik i en fil minskar därför storleken på filen och minnesanvändningen.

Med vektorgrafik bevaras också formerna när de skalas större eller mindre. Bitmappsbilderna kan se kantiga ut, eller pixlade, när de skalas.

Jämfört med bitmappar kräver vektorgrafik mer processorkraft när de återges, speciellt vektorgrafik som består av många komplicerade former och fyllningar. Om du använder för många vektorformer kan allmänna filprestanda därför försämrats. Eftersom bitmappsgrafik inte kräver lika mycket processortid för att återges som vektorgrafik, är de ett bättre val för vissa filer, till exempel för en komplicerad vägkarta som ska animeras och bläddras i en mobiltelefon.

Lägg följande på minnet:

- Undvik att använda konturer i vektorformer. Konturer kan ha en inner- och ytterkant (fyllningar har bara en) och är dubbelt så krävande att återge.
- Hörn är enklare att återge än kurvor. När det går bör du använda jämna kanter, speciellt vid mycket små vektorformer.
- Optimering är särskilt användbart vid mindre vektorformer som ikoner. Komplicerade ikoner kan förlora sin detaljrikedom vid återgivningen, vilket gör arbetet med att återge detaljerna onödigt.
- Som allmän regel bör du använda bitmappar för mindre, komplicerade bilder (till exempel ikoner) och vektorgrafik för större och enklare bilder.
- Importera bitmappsgrafiken med rätt storlek. Importera inte stora bilder och skala ned dem i Flash, eftersom det slösar med filstorlek och minne under körningen.
- Flash Lite-spelaren kan inte jämna till bitmappar. Om en bitmapp skalas eller roteras blir den klumpig. Om du måste skala eller rotera en bild bör du använda vektorgrafik i stället.
- Text är egentligen en mycket komplicerad vektorform. Text är självklart ofta viktigt, så det går inte att undvika det helt och hållet. När text läggs till bör du undvika animering och att placera den över en animering. Du bör använda text som en bitmapp. När det gäller dynamisk text på flera rader och indatatext, cachelagras inte textsträngens radbrytning. Raderna bryts under körning och sedan beräknas brytningarna om varje gång som textfältet måste ritas om. Statiska textfält utgör inga problem, eftersom radbrytningen förberäknas under kompileringen. När det gäller dynamiskt innehåll går det inte att undvika dynamiska textfält, men du bör använda statiska textfält i stället när så är möjligt.
- Använd genomskinlighet så lite som möjligt i PNG-filer. Flash måste beräkna omritningar även för bitmappens genomskinliga delar. När det gäller en genomskinlig PNG-fil som representerar ett förgrundselement, ska du inte exportera den genomskinliga PNG-filen i hel skärmstorlek. I stället ska du exportera den i förgrundselementets faktiska storlek.
- Försök att gruppera bitmapps-lager tillsammans och vektorlager tillsammans. Olika återgivare måste implementeras i Flash för bitmapps- och vektorinnehåll, och det tar tid att växla mellan dem.

Mer information om hur du skapar innehåll för mobila enheter finns på [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_se](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se).

## Flash Lite-video i mobila enheter

När inbäddad video används ska videolängden vara så kort som möjligt så att inte enhetens minne överbelastas. Undvik också att använda videoklipp med ljudspår eftersom det kan uppstå synkroniseringsproblem med video på grund av att uppspelningen helt enkelt kopplas till SWF-filens bildrutehastighet.

## Ange komprimering av Flash Lite-bitmappar för mobila enheter

När du använder bitmappar kan du ange alternativ för bildkomprimering (per bild eller globalt för alla bitmappsbilder) som minskar storleken på SWF-filen.

Mer information om hur du använder Adobe Device Central med andra Adobe-produkter finns på [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_se](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se).

### Ange komprimeringsalternativ för en enskild bitmappsfil

- 1 Starta Flash och skapa ett dokument.
- 2 Markera en bitmapp i biblioteksfönstret.
- 3 Högerklicka (i Windows) eller Ctrl-klicka (i Macintosh) på bitmappsikonen i biblioteksfönstret och välj sedan Egenskaper på snabbmenyn så att dialogrutan Egenskaper för bitmappar öppnas.
- 4 Välj något av följande alternativ på snabbmenyn Komprimering:
  - Välj alternativet Fotografi (JPEG) för bilder med komplicerade färger eller variationer i färgtonerna, till exempel fotografier eller bilder med övertoningar. Med det här alternativet skapas en JPEG-fil. Markera kryssrutan Använd importerade JPEG-data om du vill använda den standardkomprimeringskvalitet som anges för den importerade bilden. Om du vill ange en ny komprimeringsinställning för kvalitet avmarkerar du kryssrutan Använd importerade JPEG-data och anger ett värde mellan 1 och 100 i rutan Kvalitet. En högre inställning skapar en bild med högre kvalitet, men filen blir också större. Anpassa värdet därefter.
  - Välj alternativet Icke förstörande (PNG/GIF) för bilder med enkla former och få färger. Med det här alternativet komprimeras bilden utan att några data försvinner.
- 5 Klicka på Testa om du vill visa resultatet av filkomprimeringen.

Jämför den ursprungliga filstorleken med den komprimerade, och bestäm dig för om den valda komprimeringsinställningen passar.

### Ange komprimering för alla bitmappsbilder

- 1 Välj Arkiv > Publiceringsinställningar och klicka på fliken Flash så att komprimeringsalternativen visas.
- 2 Justera reglaget för JPEG-kvalitet eller ange ett värde. Ett högre värde för JPEG-kvalitet skapar en bild med högre bildkvalitet men också en större SWF-fil. En lägre bildkvalitet skapar en mindre SWF-fil. Försök med en annan inställning för att hitta den bästa kompromissen mellan storlek och kvalitet.

## Optimera Flash Lite-bilder för mobila enheter

- De flesta enheter som stöder Flash Lite kan spela upp innehåll med hastigheten 15 till 20 bilder per sekund (bps). Bildhastigheten kan vara så låg som 6 bps. Under utvecklingen ska du ange dokumentbildhastigheten till målenhetens ungefärliga uppspelningshastighet. Detta visar hur innehållet kommer att köras på en enhet med begränsad prestanda. Innan du publicerar en färdig SWF-fil anger du dokumentbildhastigheten till minst 20 bps eller högre, så att prestandan inte begränsas om enheten kan använda en högre bildhastighet.
- När du använder gotoAndPlay bör du komma ihåg att alla bilder mellan den aktuella bilden och den begärda bilden måste initieras innan den begärda bilden spelas upp. Om många av dessa bilder har olika innehåll, kan det vara bättre att använda olika filmklipp i stället för att använda tidslinjen.
- Att läsa in allt innehåll i förväg genom att placera det i början av filerna kan fungera bättre på skrivbordet, men filkörningen kan fördröjas om du läser in i förväg på en mobil enhet. Placera innehållet med tillräckligt avstånd i filen så att filmklippen initieras allt eftersom de används.

Mer information om hur du skapar innehåll för mobila enheter finns på [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_se](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se).

## Optimera ActionScript för Flash Lite-innehåll på mobila enheter

På grund av bearbetningshastigheten och minnesbegränsningarna på de flesta mobila enheter ska du följa riktlinjerna nedan när du utvecklar ActionScript för Flash Lite-innehåll som ska användas på mobila enheter:

- Gör filen och dess kod så enkel som möjligt. Ta bort filmklipp som inte används, ta bort onödiga bilder och kodloopar och undvik att använda för många eller ovidkommande bilder.
- Att använda FOR-loopar kan vara kostsamt på grund av det extraarbete som utförs när villkoret kontrolleras vid varje iteration. När kostnaderna för den extra iterationen och looparna är jämförbara, kör du åtgärderna för sig i stället för att använda en loop. Koden kanske blir längre, men prestandan blir bättre.
- Stoppa de bildbaserade looparna så fort som de inte längre behövs.
- När så är möjligt bör du undvika sträng- och matrisbearbetning eftersom de kan vara processorintensiva.
- Försök alltid att komma åt egenskaperna direkt i stället för att använda ActionScript-metoder för att hämta och ange, som är mer omständliga än andra metदानrop.
- Hantera händelser med förstånd. Komprimera matriserna för händelseavlyssning genom att använda villkor som kontrollerar om en lyssnare finns (är inte `null`) innan den anropas. Rensa bort alla aktiva intervall genom att anropa `clearInterval` och ta bort alla aktiva lyssnare genom att anropa `removeListener` innan innehållet tas bort med hjälp av `unloadApplication` eller `removeApplicationClip`. Flash återsamlar inte SWF-dataminnat (till exempel från intervall och lyssnare) om några ActionScript-funktioner fortfarande refererar till SWF-data när ett filmklipp inte har lästs in.
- När variablerna inte längre behövs tar du bort dem eller anger dem till `null`, så att de markeras för skräpinsamling. Om du tar bort variabler blir det enklare att optimera minnesanvändningen under körning, eftersom onödiga tillgångar då tas bort från SWF-filen. Det är bättre att ta bort variabler än att ange dem till `null`.
- Du tar bort lyssnare uttryckligen från objekt genom att anropa `removeListener` innan skräp samlas in.
- Om en funktion anropas dynamiskt och skickas som en fast uppsättning parametrar ska du använda `call` i stället för `apply`.
- Gör namnområden (till exempel sökvägar) mer komprimerade så att starttiden minskar. Alla nivåer i paketet kompileras till ett IF-uttryck och orsakar ett nytt `Object`-anrop, så färre nivåer i sökvägen sparar tid. Till exempel en sökväg med nivåerna `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc.funktionsnamn` gör så att ett objekt instantieras för `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc`. Vissa Flash-utvecklare använder preprocessorprogram för att reducera sökvägen till en unik identifierare, till exempel `58923409876.funktionsnamn`, innan SWF-koden kompileras.
- Om en fil består av flera SWF-filer som använder samma ActionScript-klasser, ska du utelämna dessa klasser från SWF-filerna under kompileringen. Då blir det enklare att förkorta filens överföringstid och minneskraven vid körningen minskar.
- Undvik att använda `Object.watch` och `Object.unwatch` eftersom varje ändring av en objektgenskap medför att spelaren måste fastställa om ett ändringsmeddelande måste skickas.
- Om ActionScript-kod som körs vid en nyckelbild i tidslinjen tar mer än 1 sekund att kompilera, bör du dela upp koden så att den körs i flera nyckelbilder.
- Ta bort `trace`-uttrycken från koden när du publicerar SWF-filen. Det gör du genom att markera kryssrutan Utelämna spårningsåtgärder på fliken Flash i dialogrutan Publiceringsinställningar.
- Arv ökar antalet metदानrop och använder mer minne: en klass som omfattar alla funktioner som behövs är mer effektiv vid körning än en klass som ärver vissa funktioner från en överordnad klass. Därför kanske du måste kompromissa i designen mellan antalet klasser och kodens effektivitet.
- När en SWF-fil läser in en annan SWF-fil som innehåller en anpassad ActionScript-klass (till exempel `foo.bar.AnpassadKlass`) och sedan slutar läsa in SWF-filen, bevaras klassdefinitionen i minnet. Om du vill spara minnet tar du uttryckligen bort alla anpassade klasser i de icke inlästa SWF-filerna. Använd uttrycket `delete` och ange det fullständiga klassnamnet, till exempel: `delete foo.bar.AnpassadKlass`.
- Begränsa användningen av globala variabler, eftersom de inte markeras för skräpinsamling om filmklippet som definierar dem tas bort.
- Undvik att använda standardkomponenter för användargränssnittet (finns i fönstret Komponenter i Flash). Dessa komponenter är till för att köras på stationära datorer och är inte optimerade för mobila enheter.

- När så är möjligt bör du undvika djupt kapslade funktioner.
- Undvik att referera till variabler, objekt eller funktioner som inte finns. I Flash Lite 2 slås referenser till variabler som inte finns upp långsammare än i skrivbordsversionen av Flash Player, vilket allvarligt kan påverka prestandan.
- Undvik att definiera funktioner genom att använda anonym syntax. Till exempel `mittObj.händelsenamn= funktion{ ... }`. Funktioner som definieras uttryckligen är mer effektiva, till exempel `funktion minFunk { ... }; mittObj.händelsenamn= minFunk;`
- Minimera användningen av matematikfunktioner och flyttal. När dessa värden beräknas blir prestandan sämre. Om du måste använda matematikrutiner bör du beräkna värdena i förväg och lagra dem i en variabelmatris. Det går mycket snabbare att hämta värden från en databell än att beräkna dem i Flash under körning.

Mer information om hur du skapar innehåll för mobila enheter finns på [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_se](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se).

## Hantera filminne i Flash Lite för mobila enheter

I Flash Lite rensas minnet med jämna mellanrum från objekt och variabler som en fil inte längre refererar till. Detta kallas för skräpinsamling. Flash Lite kör skräpinsamlingen en gång per minut, eller när användningen av filminnet plötsligt ökar med 20 % eller mer.

Även om du inte kan styra hur och när Flash Lite utför en skräpinsamling kan du ändå frigöra det minne som inte behövs. När det gäller tidslinje- eller globala variabler ska du använda uttrycket `delete` när du frigör minne som används av ActionScript-objekt. När det gäller lokala variabler, till exempel en variabel som definieras i en funktionsdefinition, kan du inte använda uttrycket `delete` för att frigöra ett objekts minne, men du kan ange den variabel som refererar till objektet till `null`. Då frigörs minnet som objektet använder, förutsatt att det inte finns några andra referenser till det objektet.

I de två kodexemplen nedan visas hur du frigör minne som objekten använder genom att ta bort variabeln som refererar till dessa objekt. Exemplen är identiska, utom att det första skapar en tidslinjevariabel och det andra en global variabel.

```
// First case: variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// Create the Date object.
var mcDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(mcDateObject);
// Delete the object.
delete mcDateObject;
// Returns undefined.
trace(mcDateObject);
//
// Second case: global variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// Create the Date object.
_global.gDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(_global.gDateObject);
// Delete the object.
delete _global.gDateObject;
// Returns undefined.
trace(_global.gDateObject);
```

Så som tidigare har nämnts kan du inte använda uttrycket `delete` för att frigöra minne som en lokal funktionsvariabel använder. I stället anger du variabelreferensen till `null`, vilket har samma effekt som att använda `delete`.

```
function func()
{
    // Create the Date object.
    var funcDateObject = new Date();
    // Returns the current date as a string.
    trace(funcDateObject);
    // Delete has no effect.
    delete funcDateObject;
    // Still returns the current date.
    trace(funcDateObject);
    // Set the object reference to null.
    funcDateObject = null;
    // Returns null.
    trace(funcDateObject);
}
// Call func() function.
func();
```

Mer information om hur du skapar innehåll för mobila enheter finns på [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_se](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se).

## Läsa in data för mobila enheter i Flash Lite

När du utvecklar filer för mobila enheter måste du minimera den mängd med data som ska läsas in vid varje tillfälle. Om du läser in externa data till en Flash Lite-fil (till exempel med `XML.load`), kanske enhetens operativsystem skapar ett minnesfel om inte tillräckligt med minne allokeras för inkommande data. Detta kan även inträffa om det totala tillgängliga minnet inte räcker till.

Anta att en fil försöker att läsa en XML-fil som är 100 kB stor, men enhetens operativsystem bara har allokerat 30 kB för att hantera den inkommande dataströmmen. I det här fallet visas ett felmeddelande för användaren i Flash Lite, som anger att det inte finns tillräckligt med minne tillgängligt.

Om du vill kunna läsa in stora mängder data ska du gruppera data i mindre delar, till exempel i flera XML-filer, och göra flera datainläsningsanrop för varje del. Storleken på varje del med data, och därför antalet datainläsningsanrop som du måste göra, varierar efter enhet och fil. Du skapar en bra balans mellan antalet dataförfrågningar och risken för minnesfel genom att testa filerna på många olika målenheter.

Bäst prestanda får du genom att undvika att läsa in och analysera XML-filer, om det går. I stället ska du lagra data i enkla namn/värde-par och läsa in data från en textfil med `loadVars` eller från förkompilerade SWF-filer.

Mer information om hur du skapar innehåll för mobila enheter finns på [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_se](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se)

## Undanta klasser från kompilering för Flash Lite

Om du vill minska storleken på en SWF-fil bör du undanta klasser från kompileringen men ha kvar möjligheten att komma åt och använda dem för typkontroller. Försök till exempel med detta om du utvecklar en fil som använder flera SWF-filer eller delade bibliotek, särskilt de som använder många av samma klasser. Genom att undanta klasser blir det enklare att undvika dubblettklasser i dessa filer.

- 1 Skapa en ny XML-fil.
- 2 Ge XML-filen namnet `FLA_filnamn_exclude.xml`, där `FLA_filnamn` är namnet på FLA-filen utan filnamnstillägget `.fla`. Om till exempel FLA-filen heter `sellStocks.fl` måste XML-filnamnet vara `sellStocks_exclude.xml`.
- 3 Spara filen i samma katalog som FLA-filen.
- 4 Placera följande taggar i XML-filen:

```
<excludeAssets>
  <asset name="className1" />
  <asset name="className2" />
</excludeAssets>
```

De värden som anges för namnattributen i `<asset>`-taggarna är namnen på klasserna som ska undantas från SWF-filen. Lägg till så många som behövs för filen. Följande XML-fil undantar klasserna `mx.core.UIObject` och `mx.screens.Slide` från SWF-filen:

```
<excludeAssets>
  <asset name="mx.core.UIObject" />
  <asset name="mx.screens.Slide" />
</excludeAssets>
```

Mer information om hur du skapar innehåll för mobila enheter finns på [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_se](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se).

## Tips för att skapa Photoshop-bilder för mobila enheter

Om du vill vara säker på att bilder skapade i Photoshop visas på rätt sätt på mobila enheter gör du följande:

- Öppna Device Central, välj en specifik enhet och klicka på knappen Skapa. Då öppnas en ny fil i Photoshop med de automatiska Photoshop-inställningarna. När du har valt enhet anger Photoshop några alternativ, bland annat storlek och färgrymd som passar den valda enheten.
- Formatet WBMP är standardformatet för optimering av bilder för mobila enheter. WBMP stöder 1-bitsfärg, vilket innebär att WBMP-bilder bara innehåller svarta och vita pixlar.
- Försök att inte ha för många färger i bilderna eller använd gråskala. De flesta enheter som finns på marknaden just nu stödjer fortfarande bara 16-bitars färg (tusental), inte 24- eller 32-bitars (miljoner). Därför är det inte säkert att färger med specialeffekter visas på rätt sätt. Övertoningar visas till exempel ofta som enfärgade ränder i stället för med gradvisa övergångar.
- För foton kan du försöka med att använda filtret Skärpa en eller flera gånger om du vill öka kontrasten mellan färgerna.
- Gör bilder så små att de får plats i den adresserbara skärmstorleken på den mobila målenheten. (I Device Central finns en lista över den adresserbara skärmstorleken för varje enhet den har i biblioteket.) Oftast är det omöjligt att rulla på mobila enheter, så om en bild inte får plats på skärmen kan användarna helt enkelt inte se hela bilden.

Mer information om hur du skapar innehåll för mobila enheter finns på [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_se](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se).

## Tips för att skapa Illustrator-bilder för mobila enheter

Om du vill optimera grafiskt innehåll för mobila enheter ska du spara grafik skapad i Illustrator i ett SVG-format, till exempel SVG-t som är speciellt utformat för mobila enheter.

Använd de här tipsen när du vill försäkra dig om att bilder skapade i Illustrator visas på rätt sätt på mobila enheter:

- Använd SVG-standarden när du skapar innehåll. Om du använder SVG när du publicerar vektorgrafik på mobila enheter resulterar det i liten filstorleken, oberoende visning, överlägsen färgkontroll, zoommöjlighet och redigerbar text (inom källkoden). Eftersom SVG är XML-baserat kan du dessutom lägga till interaktivitet i bilderna, till exempel markeringar, verktygstips, specialeffekter, ljud och animeringar.
- Arbeta inom de slutliga måtten för din mobila målenhet/målenheter ända från början. Även om SVG är skalbart kommer den slutliga grafiken definitivt att ha optimerad kvalitet och storlek för målenheten/målenheterna om du arbetar med rätt storlek.
- Ange färgläget för Illustrator till RGB. SVG visas på visningsenheter med RGB-raster, till exempel skärmar.
- Om du vill minska filstorleken kan du försöka minska antalet objekt (inklusive grupper) eller göra den mindre komplicerad (använda färre punkter). Om du använder färre punkter minskas mängden textinformation som behövs för att beskriva grafiken i SVG-filen betydligt. Du kan minska antalet punkter genom att välja Objekt > Sökväg > Förenkla och prova olika kombination för att hitta en balans mellan kvalitet och antalet punkter.
- Använd symboler när det går. Symboler betecknar de vektorer som beskriver ett objekt en enda gång i stället för flera gånger. Det är användbart om grafiken innehåller objekt, till exempel bakgrunder till knappar som återanvänds.
- När du animerar grafik bör du begränsa antalet använda objekt och försöka återanvända objekt där det går så att filstorleken inte blir för stor. Använd animeringar på grupper av objekt i stället för på enskilda objekt så undviker du kodrepetitioner.
- Du bör använda SVGZ, den komprimerade gippade versionen av SVG. Att komprimera filen kan minska dess storlek betydligt, beroende på innehåll. Text kan vanligtvis komprimeras kraftigt medan binärkodat innehåll, till exempel inbäddade raster (JPEG-, PNG- och GIF-filer), inte kan komprimeras lika mycket. SVGZ-filer kan dekomprimeras av

alla program som expanderar filer komprimerade med gzip. För att kunna använda SGVZ bör du kontrollera att din mobila målenhet kan dekomprimera gzip-filer.

Mer information om hur du skapar innehåll för mobila enheter finns på [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_se](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se).

## Tips för att skapa video för mobila enheter

Använd de här tipsen när du tar kort med din mobila enhet:

- Närbilder blir bättre. Försök att hålla objektet skilt från bakgrunden; färgerna och värdena mellan bakgrund och objekt bör inte vara alltför lika.
- Tänk på ljussättningen. På mobila enheter är dålig ljussättning ett större problem och kan minska synligheten på små skärmar. Tänk på det när du tar kort och justerar.
- Undvik för stora panoreringar och rullningar.

Använd följande tips när du redigerar videofilmer med Adobe Premiere Pro och After Effects:

- Ange bildfrekvensen för filmen enligt utdataenhet eller utdatatyp. En reklam i After Effects till exempel kan återges med 15 bilder per sekund (bps) på en mobil enhet, men med 29,97 bps i en TV-sändning i USA. Normalt bör du använda en lägre bildfrekvens. En bildfrekvens på 22 bps är en bra kompromiss när du vill minska filstorleken utan att kvaliteten blir sämre.
- Gör filmen så liten som möjligt och ta bort allt innehåll som inte behövs, speciellt tomma bildrutor. Många åtgärder kan utföras före kodningen för att begränsa filstorleken. Vissa av dem gäller fotograferingsteknik, medan andra (till exempel hur verktyg för rörelsestabilisering används i After Effects eller hur brusreducering eller oskarpeeffekter används) är uppgifter som utförs efter produktionen för att göra komprimeringen i kodomvandlaren enklare.

**Obs!** Tips om hur du kan göra filmerna mindre hittar du i *onlinehjälpen för After Effects och Adobe Premiere Pro*.

- Matcha färgpaletten med rätt mobila enheter. Mobila enheter har i allmänhet en begränsad färgskala. Med förhandsgranskningen i Device Central kan du avgöra om färgerna som används passar bra för en enskild enhet eller flera enheter.
- Justera klipp. Visning i gråskala är användbart när du vill jämföra värden.
- Använd förinställningarna i Adobe Media Encoder. Flera förinställningar har utformats för export till mobila 3GPP-enheter i Adobe Media Encoder. 3GPP-förinställningar levereras i standardstorlekarna: 176 x 144 (QCIF), 320 x 240 och 352 x 288.
- Beskriv med förstånd. Det vanligaste är att arbeta med standardinställningarna i DV-projekt där resultatet blir en kombination av DV, DVD, Flash, WMV och mobil 3GPP. Använd de vanliga förinställningarna men hantera skillnaden mellan 4:3 eller 16:9 video och aspektkvoten 11:9 för mobil 3GPP när det är dags att utföra kodning. Beskrivningsverktyget AME tillåter villkor för godtyckliga proportioner på samma sätt som beskärningsverktyget i Photoshop och har även ett förinställt villkor för 11:9 förutom de befintliga 4:3 och 16:9.
- Arbeta i en aspektkvot som passar ihop med mobil utdata. Med förinställningar för nya projekt (bara tillgänglig i Windows) är det enkelt. Bildstorlekarna är större än den optimala storleken på utdata (det kan vara svårt att arbeta i 176 x 144, till exempel när det handlar om rubriker), men de motsvarar aspektkvoten på bildrutans utdata vilket förenklar kodningen. Förinställningen för varje Windows-projekt återges som okomprimerad videofilm, men de flesta datorer kan hantera datahastigheten i de här mindre bildstorlekarna och bildfrekvenserna. (Den här processen används i projekt vars enda utdata är för mobila enheter.) Två bildaspektkvoter står för det största stödet i mobila enheter: 4:3 (QVGA, VGA o.s.v.) och 11:9 (CIF, QCIF, Sub-/QCIF). De här två gemensamma projektinställningarna ingår i mappen "Mobile & Presets" ("Mobilt & förinställningar") i Adobe Media Encoder.

**Obs!** Använd inte enhetsinformationen i Device Central när du ska avgöra hur du konfigurerar en egen förinställning. Det finns ingen information om stöd för video eller ljud (bildstorlekar, codec, bithastighet o.s.v.) i Device Central. Informationen om bildstorlek i Device Central handlar om skärmstorlek samt storlek på skrivbordsunderlägg och skärmsläckare, vilka skiljer sig från videostorlekar.

Mer information om hur du skapar innehåll för mobila enheter finns på [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_se](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se).

## Tips för att skapa Dreamweaver-webbinnehåll för mobila enheter

Device Central förhandsgranskar webbsidor skapade i Dreamweaver med Operas Small-Screen Rendering. Med den här förhandsgranskningen kan du få en bra bild av hur webbsidan ser ut på en mobil enhet.

**Obs!** Operas Small-Screen Rendering måste inte vara förinstallerat på en enskild emulerad enhet. Med Device Central får du bara en förhandsgranskning av hur innehållet skulle se ut om Operas Small-Screen rendering hade varit installerat.

Använd tipsen nedan när du vill försäkra dig om att webbsidor skapade i Dreamweaver visas på rätt sätt i mobila enheter.

- Om du använder Adobe® Spry när du utvecklar innehåll lägger du till följande rad med HTML i sidorna så att de återger CSS och kör JavaScript™ på rätt sätt i Device Central.

```
<link href="SpryAccordion.css" media="screen" rel="stylesheet" type="text/css"/>  
<link href="SpryAccordion2.css" media="handheld" rel="stylesheet" type="text/css"/>
```

- Operas Small-Screen Rendering kan inte visa bilder, popup-fönster, understrykningar, genomstrykningar, överstrykningar, blinkningar eller markeringsramar. Försök att undvika de här elementen i din design.
- Webbsidor för mobila enheter ska vara enkla. Tänk speciellt på att använda få teckensnitt, teckenstorlekar och färger.
- Om du förminskar bildstorlekar och använder färre färger ökar det chanserna för att bilderna ska visas som avsett. Använd CSS eller HTML för att ange en exakt höjd och bredd för varje bild du använder. Skapa alternativ text för alla bilder.

**Obs!** Operas programwebbplats är en bra källa till information om hur du optimerar webbsidor för mobila enheter.

Mer information om hur du skapar innehåll för mobila enheter finns på [www.adobe.com/go/learn\\_cs\\_mobilewiki\\_se](http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se).

## Testa med fliken Emulator

### Öppna fliken Emulator

Fliken Emulator i Adobe® Device Central® är utformad för att simulera innehåll på mobila enheter på ett realistiskt sätt. Du kan testa olika mediatyper, som Flash, bitmapp och video och tillämpa dem som olika innehållstyper, såsom fristående spelare, bakgrundsbild eller skärmläckare.

**Obs!** Test med emulator-fliken minskar kostnad och tid för att testa på mobila enheter, men bör aldrig ersätta tester på riktiga enheter. Använd Device Central för initiala tester när du utvecklar innehåll och använd sedan riktiga enheter för sluttestning.

Om du testar Flash-innehåll och vill att en innehållsfil ska visas på emulator-fliken på en viss enhet, måste enheten stödja den Flash Lite-version och den innehållstyp som filen använder. Om du till exempel har en SWF-fil skapad i Flash som kräver Flash Lite 2 och du försöker testa filen på emulator-fliken på en enhet som bara stödjer Flash Lite 1.1, visas inte filen. (I det här fallet kan du försöka gå till listan över tillgängliga enheter, gruppera enheterna efter Flash Lite-version och dubbelklicka på en av enheterna som stödjer Flash Lite 2.)

❖ Gör något av följande:

- Från Adobe Device Central, väljer du Arkiv > Öppna, bläddrar till en fil och dubbelklickar på den.
- I ett Adobe-program som stöds väljer du att exportera innehåll för test, förhandsgranskar innehåller eller spara innehållet för enheter. I exempelvis Flash är kommandot Kontroll > Testa film och i Photoshop är kommandot Arkiv > Spara för webb & enheter.

### Se även

”Om innehållstyper” på sidan 29


”Komponenter för arbetsytan” på sidan 6

## Använd knapparna på fliken Emulator med tangentbordet

Du kan använda musen för att klicka på knappsatsen på fliken Emulator direkt eller använda följande kortkommandon:

- Pilknapparna på tangentbordet (vänster, höger, upp, ned) motsvarar knapparna på navigeringsknappsatsen på fliken Emulator.
- Tangenten Enter, eller Retur, motsvarar valknappen på fliken Emulator.
- Tangenterna Page Up och Page Down motsvarar vänster respektive höger snabbknapp på fliken Emulator.
- Sifferknapparna på tangentbordet motsvarar sifferknapparna på knappsatsen på fliken Emulator.

## Ändra till en annan testenheter

- ❖ Dubbelklicka på den nya enheten i listan Enhetsuppsättningar eller Tillgängliga enheter. Observera följande:
  - Du kan bara emulera en enhet i taget.
  - Om du dubbelklickar på en enhet i en markering visas en ikon bredvid den. På fliken Emulator spelas innehållet upp från början.
  - Om du dubbelklickar på en enhet utanför en markering tar Adobe Device Central bort markeringen och väljer den enheten i stället. Ikonen för aktiv enhet  visas intill den nya valda enheten, som läses in till fliken Emulator. På fliken Emulator spelas innehållet upp från början.

## Se även

”Arbeta med enheter” på sidan 10

## Rotera visningen

- ❖ Klicka på knappen Rotera medsols  eller knappen Rotera motsols . Klicka på knappen flera gånger om du vill rotera ytterligare 90 grader.


## Zooma in eller ut

- ❖ Klicka på knappen Zooma in  eller på knappen Zooma ut .

*Obs! Klicka på knappen flera gånger om du vill zooma in eller ut med följande intervall: 25%; 33.33%; 50%, 66.67%, 100%; 200%; 300%; 400%.*

## Använda den delade vyn på fliken Emulator

Fliken Emulator har en avdelad vy som är användbar när du testar enheter som inte låter dig se innehållet till 100 %, som vikbara telefoner. (På den här typen av telefoner kanske den normala emulator-vyn inte visar allt innehåll eller tillåter åtkomst till knappsatsen på skalet utan att bläddra.)

- ❖ Gör något av följande:
  - Klicka på knappen Avdelad vy 
  - Klicka på Vy > Avdelad.

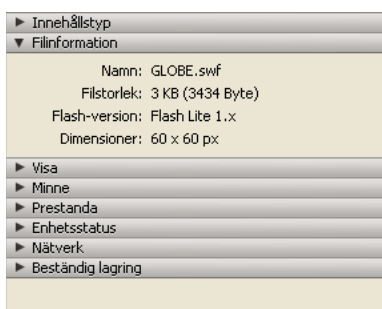
# Använda testpanelerna

## Om testpanelerna

Flera komprimerbara paneler för testning och justering av prestanda visas till höger i emulatorfliken. Varje panel har alternativ för olika mediatyper. Vilka paneler som visas beror på vilken typ av program du testar:

- Innehållstyp (Flash, bitmapp, video och webb)

- Filinformation (Flash, bitmapp, video och webb)
- Visa (Flash, bitmapp och video)
- Minne (Flash)
- Prestanda (Flash)
- Enhetsstatus (Flash)
- Nätverk (Flash)
- Beständig lagring (Flash)
- Rendering (webb)
- Skalning (bitmapp och video)
- Justering (bitmapp och video)



Använd panelerna för att ändra inställningar när du testar den emulerade innehållet.

## Om innehållstyper

Varje enhet stödjer en eller flera innehållstyper som bestäms av tillverkaren. I Adobe Device Central visar fliken Enhetsprofiler vilka innehållstyper som stöds för varje enskild enhet. Exempel på innehållstyper är fristående spelare, bakgrundsbild och skärmläckare. För varje innehållstyp som en enhet stödjer visar enhetsprofilen relevanta inställningar. När du planerar vilket innehåll som ska levereras, tänk på vilka innehållstyper som enheten stödjer.

När du förhandsgranskar och testar Flash-innehåll i Adobe Device Central, använder fliken Emulator informationen i den exporterade filen för att bestämma innehållstypen. Om du ändrar innehållstyp på fliken Emulator skriver Adobe Device Central tillbaka ändringen till Flash.

**Obs!** Filer som skickas av andra program än Flash och filer som du öppnar direkt från Device Central (även SWF-filer) innehåller inte information om innehållstyp eller målenhet.

Flash- och bitmappsalternativen har flera innehållstyper; webb och video har bara en innehållstyp var. För Flash och bitmapp gör innehållstypen följande:

- definierar de funktioner som stöds av en enhet
- definierar den adresserbara storleken, som kan vara en annan än visningsstorleken

**Obs!** Innehållstypen parad med visningsstorleken för en specifik enhet, avgör det adresserbara området på skärmen. Det adresserbara området är den maximala bredden och höjden i pixlar för innehållet.

I Adobe Device Central väljer du en innehållstyp på fliken Nytt Dokument eller Emulator. När du har valt en innehållstyp döljs alla enheter som inte stödjer den valda innehållstypen (eller spelarversion) i listorna Enhetsuppsättningar och Tillgängliga enheter.

**Om innehållstyper i Flash Lite** Varje installation av Flash Lite stödjer en eller flera innehållstyper. Exempelvis använder en del enheter Flash Lite för att aktivera skärmläckare eller animerade ringsignaler. Andra enheter använder Flash Lite för att rendera innehåll som är inbäddat i mobila webbsidor. Alla innehållstyper stödjer inte alla Flash Lite-funktioner.

Varje Flash Lite-innehållstyp, parad med en specifik enhet, definierar en specifik uppsättning Flash-funktioner som är tillgängliga för ditt program. Exempelvis tillåts ett Flash Lite-program som körs som skärmläckare i normala fall inte att göra nätverksanslutningar eller ladda ned data.

På fliken Emulator kan du testa flera enheter och olika innehållstyper. Med den här möjligheten kan du avgöra om ditt program använder funktioner som inte är tillgängliga för den typ av innehåll som du riktar dig till.

Om du ändrar innehållstypen under emulering, laddar fliken Emulator om spelaren och spelar tillbaka programmet från början.

Om det inte finns någon information om innehållstyp tillgänglig använder fliken Emulator standardinställningen Fristående spelare.

**Obs!** För ytterligare aktuell information om tillgängligheten av Flash Lite-innehållstyp, se [www.adobe.com/go/mobile\\_supported\\_devices\\_se](http://www.adobe.com/go/mobile_supported_devices_se)

**Om innehållstyper i Photoshop, Illustrator, After Effects och Premiere Pro** Adobe Device Central stödjer innehållstyperna helskärm (skärmens fulla pixelstorlek), bakgrundsbild och skärmläckare för bitmapp. Standardinnehållstyp för bitmappsmedia är helskärm.

**Obs!** Innehållstyperna bakgrundsbild och skärmläckare kan ge en mindre skärmstorlek än innehållstypen helskärm. Om du använder Photoshop eller Adobe Illustrator för att skapa modeller, prototyper eller finesser som läggs till ett annat program som Flash, ska du starta med ett helskrämsdokument.

## Visa filinformation

Om du testar någon typ av innehåll använder du panelen Filinformation för att se viktig information om din fil som namn, storlek, format och dimensioner.

**1** Öppna fliken Emulator genom att göra något av följande:

- Från Adobe Device Central, väljer du Arkiv > Öppna, bläddrar till en fil och dubbelklickar på den.
- I ett Adobe-program som stöds väljer du att exportera innehåll för test, förhandsgranskar innehåller eller spara innehållet för enheter. I exempelvis Flash är kommandot Kontroll > Testa film och i Photoshop är kommandot Arkiv > Spara för webb & enheter.

**2** På fliken Emulator i Adobe Device Central utökar du panelen Filinformation.

## Om visningsalternativ

Med de alternativ som finns på fliken Emulator kan du simulera visningsförhållanden som kan uppstå på en mobil enhet. Detta omfattar förhållanden som anges av telefonens parametrar, som bakgrundsbelysning eller timeout och förhållanden som avgörs av miljön där telefonen kanske används, såsom solljus på skärmen. Alla visningsalternativ gäller tills du ändrar dem. Fliken Emulator behåller inte visningsinställningarna Bakgrundsljus, Timeout eller Spegelvändning för enskilda enheter. (Gamma- och kontrastinställningarna sparas dock för varje enskild enhet.)

## Ändra visningsalternativ

**1** Öppna fliken Emulator genom att göra något av följande:

- Från Adobe Device Central, väljer du Arkiv > Öppna, bläddrar till en fil och dubbelklickar på den.
- I ett Adobe-program som stöds öppnar du en fil och väljer Kontroll > Testa film.

**2** På fliken Emulator i Adobe Device Central utökar du panelen Visning.

**3** Ändra följande alternativ om det behövs:

**Bakgrundsbelysning** Med bakgrundsbelysningens släde kan du minska bakgrundsbelysningens klarhet såsom det normalt skulle göra när den går ner i viloläge. En del mobila användare minskar också klarheten i bakgrundsbelysningen för att spara batteri. Kontrollera om innehåll är synligt med en låg bakgrundsbelysning när du utformar mobilt innehåll. (Om du ändrar inställningarna för bakgrundsbelysning bibehålls inställningarna när du öppnar olika enheter för test på fliken Emulator.)

**Obs!** Om Timeout-funktionen är aktiverad är bakgrundsbelysningens släde avaktiverad. För att aktivera bakgrundsbelysningens släde måste du stänga av Timeout-alternativet.

**Timeout** låter dig automatiskt testa timeout-funktionen. Standard är avmarkerad. Markerar du det här alternativet aktiveras bakgrundsbelysningens timeout-funktion. I textfälten anger du efter hur många sekunder bakgrundsbelysningen släcks. Standardinställningen är fyra sekunder. Precis som på den faktiska enheten går bakgrundsbelysningen av på grund av inaktivitet och går på igen så fort aktivitet återupptas. Avmarkera rutan igen för att ignorera timeout-inställningar medan du testar.

**Kontrast** låter dig ändra visningskontrasten för att testa hur innehållet visas visuellt under olika kontrastförhållanden. Standard är 0 med ett omfång på 100 till -100.

**Gamma** låter dig ändra visningsgamma för att testa hur innehållet visas visuellt under olika gammaförhållanden. Standard är 0 med ett omfång på 100 till -100.

**Spegelvändning** låter dig ändra olika omgivande förhållanden för att testa hur innehållet visas visuellt.

## Använd Återgivning på liten skärm för Opera

Om du testar Dreamweaver-innehåll kan du använda fliken Rendering för att se hur en HTML-fil ser ut på en enhet som stödjer återgivning på liten skärm för Opera.

**1** Öppna fliken Emulator genom att göra något av följande:

- Från Adobe Device Central, väljer du Arkiv > Öppna, bläddrar till en fil och dubbelklickar på den.
- I Dreamweaver öppnar du en fil och väljer Arkiv > Förhandsgranska i webbläsare > Device Central.

**2** På fliken Adobe Device Central Emulator utökar du panelen Rendering.

**3** Välj Rendering på liten skärm

Sätt på och stäng av Rendering på liten skärm för att se olikheterna mellan hur din fil visas med eller utan Återgivning på liten skärm för Opera.

*Obs! Du kan ange vilken webbadress som helst i URL-rutan för att nå ut till Internet och förhandsgranska en riktig onlinesida.*

## Se även

”Förhandsgranska mobilt innehåll med Adobe Device Central och Dreamweaver” på sidan 18

## Ändra eller skala bild- eller videofil

Fliken Emulator antingen skalar eller beskär innehåll för att det ska passa på enheten, enligt informationen på enhetsprofilen.

**1** Öppna fliken Emulator genom att göra något av följande:

- Från Adobe Device Central väljer du Arkiv > Öppna, navigerar till en bildfil och dubbelklickar på den.
- Öppna en fil i Photoshop eller Illustrator. Välj Spara för webb och enheter och klicka på Device Central.
- Öppna en fil i Premiere Pro eller After Effects. Välj Arkiv > Exportera > Adobe Media Encoder. Välj H.264 från rullgardinsmenyn Format, markera Öppna i Device Central och klicka på OK.

**2** På fliken Emulator i Adobe Device Central utökar du panelen Skalning.

**3** Ändra följande alternativ vid behov för att testa olika skalningsbeteenden:

**Använd ursprunglig storlek** Emulerar bilden i ursprunglig storlek.

**Sträck ut till skärm** Ändrar innehållets storlek oproportionellt för att anpassa till den adresserbara skärmstorleken.

**Anpassa proportionellt** Ändrar innehållets storlek proportionellt för att anpassa till den adresserbara skärmen. Välj en av knapparna: Anpassa bredd och höjd, Anpassa bredd eller Anpassa höjd.

**Skala till** Flytta släden Skala till åt vänster (för att skala ned) eller åt höger (för att skapa upp).

**Helskärmsläge** (Endast för videoinnehåll) Emulerar växling till Helskärmsläge. För videouppspelning erbjuder många enheter en helskärmsinställning för att aktivera enheter med stående format för att bättre visa videofiler med liggande format. Väljer du alternativet Helskärmsläge roteras videon 90 grader antingen medsols eller motsols.

(Riktning information kommer från enhetsprofilen och kan skilja sig mellan olika enheter.) För att rotera enheten klickar du på Roterar-knapparna längst ned på fliken Emulator.

*Obs! I Adobe Device Central är Helskärmalternativet endast tillgängligt för enheter som stödjer helskärmsläge.*

## Ändra bild- eller videojustering

Justering ställer in positionerna för en bild- eller videofil när den visas på en mobil enhet. Justering kan vara viktigt för en bild- eller videofil som inte fyller ut den adresserbara skärmstorleken.

- 1 Öppna fliken Emulator genom att göra något av följande:
  - Från Adobe Device Central väljer du Arkiv > Öppna, navigerar till en bildfil och dubbelklickar på den.
  - Öppna en fil i Photoshop eller Illustrator. Välj Spara för webb och enheter och klicka på Device Central.
  - Öppna en fil i Premiere Pro eller After Effects. Välj Arkiv > Exportera > Adobe Media Encoder. Välj H.264 från rullgardinsmenyn Format, markera Öppna i Device Central och klicka på OK.
- 2 På fliken Emulator i Adobe Device Central utökar du panelen Justering.
- 3 Klicka på en horisontell eller vertikal justeringsknapp.

*Obs! Skalnings- och justeringsändringar sparas tills en enhet laddas om. När du laddar om en enhet (genom att dubbelklicka på den) återgår enheten till den standardinställning för justering och skalning som definierats i profilen.*

## Testningsinformation för Flash

### Om minnespanelen

Använd panelen Minne för att övervaka användning av programminne och för att justera olika prestandaparametrar i din Flash-fil för att uppnå maximal prestanda. Värdena för statisk och dynamisk stack beror på de respektive storlekarna i enhetsprofilerna. En del enheter har till exempel ingen dynamisk stack alls.

Panelen Minne visas på fliken Emulator när du testar ett Flash-program. En graf visar de statiska och dynamiska stackarna med olikfärgade kurvor. Punkten längst till höger visar den nuvarande minnesanvändningen (uttrycks också i KB nedanför kurvan). Dessutom visar en förloppsindikator det minne som nu används i procent av tillgängligt minne.

Du kan använda panelen Minne för att testa Flash-innehåll mer effektivt. Om du exempelvis har en stor Flash-fil som är för stor för att testa på en specifik enhet, kan du ändra det statiska eller dynamiska minnet till ett större värde så att filen kan visas. Återgå till Flash och optimerar filen för att minska storleken. Testa filen igen i Adobe Device Central och minska det statiska eller dynamiska minnet för att se att filen visas ordentligt. När du testar filen kan du titta på grafen på panelen Minne för att visuellt lokalisera filens stora delar. Ett annat sätt att använda panelen Minne är att sänka den dynamiska stacksiffran för att simulera när andra aktiviteter sker på en mobil enhet, som att ta emot ett telefonsamtal.

### Se även

”Skapa mobilt innehåll med Adobe Device Central och Flash CS3” på sidan 15

### Ändra den statiska eller den dynamiska stackstorleken

När du ändrar stackvärden, sker ändringarna i hela programmet och sparas inte för varje enhet. Återställning till standardstorlekar sätter tillbaka alla stackstorlekar till sina respektive standarder såsom specificerats i profilerna.

- 1 Öppna fliken Emulator genom att göra något av följande:
  - Från Adobe Device Central, väljer du Arkiv > Öppna, navigerar till en Flash swf-fil och dubbelklickar på den.
  - I Flash, öppna en fil och välj Kontroll > Testa film.
- 2 På fliken Emulator i Adobe Device Central utökar du panelen Visning.
- 3 Om du måste ändra i enhetens aktuella stackstorlek för att testa din fil, klickar du på Redigera.

4 Ändra summan i rutorna för Statisk stack eller Dynamisk stack och klicka OK.

De nya summorna visas i rött på panelen för att visa att de är anpassade och inte längre de korrekta standardvärdena för den valda enheten. För att återgå till de rätta standardstorlekarna för den valda enheten klickar du på Återställ. (Detta återställer båda stackstorlekarna till standard. För att återställa en enskild stackstorlek, klickar du på Redigera-ikonen bredvid respektive fält för stackstorlek.)

## Om enhetskalibrering

Under den initiala enhetsemuleringen (dvs. emuleringsprestanda är inte markerad), körs fliken Emulator med full hastighet för stationär eller bärbar dator. För att emulera enhetsprestanda på rätt sätt måste du kalibrera varje enhet på fliken Emulator.

För att kalibrera enheten kör fliken Emulator ett testprogram och jämför testresultatet med de resultat som finns i databasen, som fickas genom att samma testprogram kördes på den faktiska enheten. Device Central får ett indexnummer baserat på jämförelsen. Detta gör att Device Central kan veta hur mycket den stationära eller bärbara datorn ska saktas ned för att emulera enheten. Det ger också Device Central ett sätt att gruppera enheter i prestandaindexkategorier. Dessa kategorier gör att du kan jämföra enhetsprestanda (t.ex. en hög indexsiffra indikerar en enhet med hög prestanda). Spelarversion, visningsstorlek, stackstorlek, skärmstorlek och datorns minnesförbrukning påverkar all kalibreringsresultatet.

De flesta prestanda-alternativ, förutom Rendering och Kalibrering, är inte aktiva för enheter som inte är kalibrerade. Efter att du utfört den första kalibreringen av en enhet aktiveras alla prestanda-alternativ för den enheten.

För att få riktiga emuleringsresultat ska du utföra enhetskalibrering regelbundet, eftersom andra processer som körs på din dator påverkar prestandan.

## Kalibrera en enhet

1 Öppna fliken Emulator genom att göra något av följande:

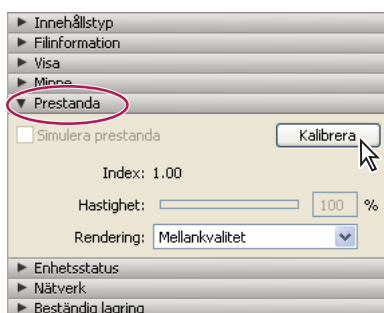
- Från Adobe Device Central, väljer du Arkiv > Öppna, navigerar till en Flash swf-fil och dubbelklickar på den.
- I Flash, öppna en fil och välj Kontroll > Testa film.

2 På fliken Emulator i Adobe Device Central utökar du panelen Prestanda.

3 Klicka på Kalibrera.

En förloppsindikator visas när kalibreringen pågår.

4 För att aktivera alla alternativ, välj Simulera prestanda.



Kalibrera en enhet från panelen Prestanda.

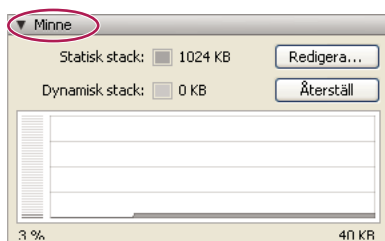
## Testa innehållsprestanda

För att justera din innehållsfil för maximal prestanda, justera eventuella kombinationer av hastighet, renderingskvalitet och minnesanvändning innan du kör emuleringen.

1 Välj en enhet som du har kalibrerat.

2 Om minne är en faktor, öppna panelen Minne, klicka på Redigera och ändra värdet för Statisk stack, Dynamisk stack eller båda.

Du kan ange värden som är högre eller lägre än standard. Du kan ange värdet för den statiska stacken, som garanteras, till ett högre värde än standard. Den här inställningen gör att du kan göra programmet mindre, steg för steg, tills det möter enhetens restriktioner. Du kan minska den dynamiska stackstorleken för att emulera fall där andra processer på enheten konsumerar det dynamiska minnet.



Ändra statisk och dynamisk minnesstorlek från panelen Minne.

### 3 Välj Simulera prestanda.

4 Om exekveringshastigheten är en faktor, justera hastigheten. På panelen Prestanda flyttar du hastighetsslåden till höger eller vänster, för att öka eller minska exekveringshastigheten. Programmets standardhastighet för exekvering är 100 %, som är relativ den prestandakategori som definierats i databasen.

*Obs! Slädens position sparas per enhet.*

5 Om renderingskvaliteten är en faktor, justera renderingskvaliteten. Standard är Mellan. Ökning av kvaliteten ger ett bättre visuellt utseende, men vanligtvis på bekostnad av sämre prestanda.

Om programmet använder tillräckligt minne för att gå över den stackstorlek du angav på minnespanelen, stannar spelaren, men ramen där spelaren stannat visas fortfarande för att du ska se var den höga minnesanvändningen inträffade. Fönstret Utdata visas med ett Slut på minne-fel.

6 För att visa prestanda på den valda mobila enheten (inte din dator), klickar du på Emulera prestanda.

*Obs! Den kategori som listas på panelen Prestanda kommer från kalibreringsprocessen och är det sätt som Adobe grupperar enheter på baserat på prestanda. En jämförelse av kategorierna för olika mobila enheter visar vilka som har högre prestanda.*

## Om språkinställningar i Device Central

Om språkinställningarna ändras visas det emulerade innehållet med de teckensnitt som är associerade med enheten i dina inställningar (Arkiv-menyn > Inställningar). Fliken Emulator visar de teckensnitt som är så lika de som används på den faktiska enheten som möjligt. Om du har det riktiga enhetsteckensnittet kan du ändra teckensnittsmappningen till det teckensnittet, för att emulera innehållet så noggrant som möjligt.

När du ändrar språkinställningen på panelen Enhetsstatus måste du se till att ett matchande teckensnitt installeras på din dator och teckensnittet är mappat till det språket i Inställningar. Om du till exempel ändrar språkinställningen i Adobe Device Central till japanska, men inte har japanska teckensnitt installerade eller mappade i Inställningar, kan inte emulatorn visa text på japanska.

*Obs! Device Centrals språkinställning är jämförbar med språkinställningen i Flash. Inställningen gäller för värden som returneras från värdmiljön som Flash-spelare eller enhetens operativsystem.*

Språkinställningen styr också formateringen av datum och tid. Med exempelvis språket satt till tyska visas datum och tid som 20. März 2006, men satt till engelska visas det som March 20, 2006.

*Obs! Avancerade användare som känner till XML kan utöka språklistan via kombinationsrutan Språk. För att göra det måste du redigera filen DeviceLanguages.lng i mappen Devices där Adobe Device Central är installerad. I Windows® XP är standardplatsen C:\Documents and Settings\användarnamn\Local settings\Application Data\Adobe\Adobe Device Central CS3. I Windows® Vista™ är standardplatsen C:\Users\användarnamn\AppData\Local\Adobe\Adobe Device Central CS3. I Mac OS är standardplatsen: user folder/Library/Application Support/Adobe/Adobe Device Central CS3/Devices/devicelanguages.lng.*

## Se även

”Ändra programspråket” på sidan 8

## Ange språk, tidszon, datum eller tid

För Flash-program ger fliken Emulator en Enhetsstatus-panel. De data som finns på panelen Enhetsstatus kan nås via FSCommands i Flash Lite-innehåll. Fliken Emulator sparar inställningar för Enhetsstatus inom programmet; de sparas inte med enheten.

Inställning av tidszon ger ett `GetTimezoneOffset()` FSCommand. Du kanske till exempel vill testa ett skript som utför en specifik åtgärd när du byter tidszoner. Alternativet för tidszon följer samma mönster som inställningarna för tidszon i Windows kontrollpanel.

Inställning av datum eller tid ger ett `getDate()` eller `getTime()` FSCommand. Dessa kommandon ger information om datum och tid i enheten operativsystem till Flash-programmet.

❖ På panelen Enhetsstatus väljer du ett annat språk, en annan tidszon, ett annat datum eller en annan tid.

## Ändra volym eller batterinivå

Du kan ändra nivå för volym eller batteri för att simulera faktiska förhållanden på en enhet. Du kan exempelvis ändra batterinivån till 10 % utan att behöva vänta tills batteriet faktiskt minskar till 10 % kraft. Detta är praktiskt för att exempelvis testa att en indikator för låg batterinivå visas när batteriet når en viss nivå.

1 Öppna fliken Emulator genom att göra något av följande:

- Från Adobe Device Central, väljer du Arkiv > Öppna, bläddrar till en Flash-fil och dubbelklickar på den.
- I Flash, öppna en fil och välj Kontroll > Testa film.

2 På fliken Emulator i Adobe Device Central utökar du panelen Enhetsstatus.

3 Flytta släden för volym- eller batterinivå för att öka eller minska nivån.

## Simulera en extern strömkälla

1 Öppna fliken Emulator genom att göra något av följande:

- Från Adobe Device Central, väljer du Arkiv > Öppna, bläddrar till en Flash-fil och dubbelklickar på den.
- I Flash, öppna en fil och välj Kontroll > Testa film.

2 På fliken Emulator i Adobe Device Central utökar du panelen Enhetsstatus.

3 Välj Laddare.

## Nätverksalternativ och Flash Lite FSCommands

I Flash Lite kan du lägga till kommandon och egenskaper för att få information om anslutning och nätverksstatus. Alternativet på panelen Nätverk i Adobe Device Central ger följande `fscommand2()`-kommandon.

- `+GetNetworkName`
- `+GetNetworkGeneration`
- `+GetNetworkStatus`
- `+GetNetworkConnectStatus`

**Obs!** För mer information om dessa kommandon, se dokumentationen för Flash Lite.

Alternativen för panelen Nätverk i Adobe Device Central hör ihop med följande `fmcommand2()`-kommandon:

- `+Namn=>GetNetworkName` (ange ett nätverksnamn som emulatoren ska returnera för testning)
- `+Generation=>GetNetworkGeneration`

- +Connection=>GetNetworkConnectStatusfscommand2
- +Status=>GetNetworkStatus

## Ändra nätverksinformation

Panelen Nätverk simulerar inte faktiska nätverksförhållanden (eftersom så många variabler är inblandade), men kan testa vissa förhållanden som ActionScript-kod i innehållsfilen som är designad för att varna om det inte finns något tillgängligt nätverk på den mobila enheten.

- 1 Öppna fliken Emulator genom att göra något av följande:
  - Från Adobe Device Central, väljer du Arkiv > Öppna, bläddrar till en Flash-fil och dubbelklickar på den.
  - I Flash, öppna en fil och välj Kontroll > Testa film.
- 2 På Emulator-fliken i Adobe Device Central utökar du panelen Justering.
- 3 Ändra inställningarna om det behövs.

## Om beständig lagring

Flash Lite-versionen av SharedObject-klassen erbjuder beständig lagring på enheten. Det gör att swf-filer kan spara data till enheten när den stängs och ladda dessa data från enheten när den spelas igen. För mer information, se dokumentationen för Flash Lite 2.0.

Du kan använda panelen Beständig lagring i Adobe Device Central för att avgöra hur mycket som är lagrat på en enhet. Indikatorn Används/Ledigt är ett värde per enhet, så om flera SWF-filer skriver till den beständiga lagringen är värdet summan av alla data.

## Ändra mängd för beständig lagring

- 1 Öppna fliken Emulator genom att göra något av följande:
  - Från Adobe Device Central, väljer du Arkiv > Öppna, bläddrar till en Flash-fil och dubbelklickar på den.
  - I Flash, öppna en fil och välj Kontroll > Testa film.
- 2 På Emulator-fliken i Adobe Device Central utökar du panelen Beständig lagring.
- 3 För att rensa lagringsutrymmet för en enhet klickar du på Töm.

Fliken Emulator tar bort alla beständiga objekt för allt innehåll som kördes på den enheten och kör ditt innehåll igen.

**Obs!** Flash Lite-versionen av SharedObjects-klassen stödjer inte delning av data mellan olika SWF-filer och ser även en modifierad version av samma fil som en annan fil. När samma fil testas om och om igen kan den beständiga lagringen därför växa snabbt.

## Hämta information från Flash-utdatafönstret

Flash-utdatafönstret i Adobe Device Central och utdatafönstret i Flash spårar samma meddelanden parallellt. I Flash används panelen Utdata i testläge och innehåller information som är användbar när du felsöker en SWF-fil. I Adobe Device Central är Flash-utdatafönstret ett flytande fönster som automatiskt öppnas när ett fel uppstår i Flash-filen som du testar. Flash-utdatafönstret i Adobe Device Central kan visa fyra olika typer av meddelanden: Spåra, Info, Varning och Fel.

**Obs!** Detaljerad information om spårnings-, info-, varnings- och felmeddelanden finns i Flash-hjälpssystemet.

- 1 Öppna en Flash-fil i Adobe Device Central.
- 2 Välj Visa > Flash-utdata > Visa.
- 3 Gör eventuellt något av följande:
  - Om du vill visa eller dölja en viss meddelandetyp väljer du Visa > Flash-utdata > Visa igen och markerar eller avmarkerar Spåra, Information eller Varningar.

- Om du vill ändra hur långa textrader som visas väljer du Visa > Flash-utdata > Visa igen och markerar eller avmarkerar Automatisk radbrytning. (Om automatisk radbrytning har valts bryts långa rader med text i utdatafönstret automatiskt så att du inte behöver använda den vågräta rullningslisten för att visa all text.)
- Om du vill rensa innehållet klickar du på menyknappen ovanför den lodräta rullningslisten och väljer Rensa.
- Om du vill kopiera text markerar du den i utdatafönstret, klickar på menyknappen ovanför den lodräta rullningslisten och väljer Kopiera.

# Index

## A

ActionScript  
 på mobila enheter 22

Adobe After Effects  
 innehållstyper 30  
 optimera After Effects-innehåll för mobila enheter 26  
 testa mobilt innehåll som skapas i 18  
 testpaneler 7

Adobe Design Center 4

Adobe Dreamweaver  
 optimera Dreamweaver-innehåll för mobila enheter 27  
 testa mobilt innehåll som skapas i 18  
 testpaneler 7

Adobe Flash  
 optimera Flash-innehåll för mobila enheter 19  
 skapa mobilt innehåll i 15  
 testpaneler 7

Adobe Illustrator  
 innehållstyper 30  
 optimera Illustrator-innehåll för mobila enheter 25  
 testa mobilt innehåll som skapas i 17  
 testpaneler 7

Adobe Photoshop  
 innehållstyper 30  
 optimera Photoshop-innehåll för mobila enheter 25  
 testa mobilt innehåll som skapas i 16  
 testpaneler 7

Adobe Premiere Pro  
 innehållstyper 30  
 optimera Premiere Pro-innehåll för mobila enheter 26  
 testa mobilt innehåll som skapas i 17  
 testpaneler 7

Adobe Video Workshop 2

Adobe-hjälp 1

After Effects. *Se* Adobe After Effects

animeringar  
 på mobila enheter 19

## B

bakgrundsbild 29

batterinivå 35

beskära 31

bilder  
 på mobila enheter 21

bildfiler 31, 32

bitmappsbilder  
 komprimera för mobila enheter 21  
 på mobila enheter 20

Bridge Home 4

## D

datumformatering 35

demor 5

Design Center 4

Dreamweaver. *Se* Adobe Dreamweaver

dynamisk stackstorlek 32, 33

## E

enheter  
 gruppera 10  
 sök efter 11  
 teckensnitt 8  
 uppdatera lista 13

enhetskalibrering 33

enhetsprofiler 10, 13

enhetsuppsättningar  
 exportera 13  
 flytta enheter i 13  
 importera 14  
 lägg till enheter 13  
 radera 13  
 skapa 11, 12  
 skapa deluppsättning 12

exportera enhetsuppsättningar 13

extern strömkälla 35

## F

filstorlek  
 minska för mobila enheter 24

Flash  
 fscommands 35  
 testa filer 32

Flash Lite 29

Flash. *Se* Adobe Flash

Flash-spelare 29

Fliken Emulator 7, 27

Fliken Enhetsprofiler 7

Fliken Nytt dokument 7, 29

fristående Flash Player 29

fscommands 35

## G

gammainställning 31

## H

hastighetstestning 33

Helskämsläge 31

Hjälp 1

HTML-filer 31

## I

Illustrator. *Se* Adobe Illustrator

IMEI-nummer 8

importera enhetsuppsättningar 14

innehåll  
 prestandatestning 33

innehållstyper  
 Flash Lite 29  
 gruppera enheter efter 11  
 om 29

inställning av bakgrundsbelysning 30

inställning av klarhet 30

inställning av spegelvändning 31

inställningar 8

## J

justering (bild- och videofiler) 32

## K

kalibrering, mobil enhet 33

klasser  
 undanta från kompilering 24

Komplement 3

komprimering  
 för mobila enheter 21

kontrastinställning 31

kortkommandon för navigering 2

kortkommandon i Hjälpen 2

## L

LiveDocs 1

ljusinställningar 30

läsa in data på mobila enheter 24

**M**

- mappning av teckensnitt 8
- mediaformat 6
- minne 33
  - hantera i mobila enheter 23
- mobila enheter
  - optimera After Effects-innehåll för 26
  - optimera Dreamweaver-innehåll för 27
  - optimera Flash-innehåll för 19
  - optimera Illustrator-innehåll för 25
  - optimera Photoshop-innehåll för 25
  - optimera Premiere Pro-innehåll för 26

**N**

- nedladdningar
  - uppdateringar, plugin-program och demor 5
- nätverksinställning 36

**O**

- omgivningsinställningar 30

**P**

- Panelen Beständig lagring 7, 36
- Panelen Enhetsstatus 7
- Panelen Enhetsuppsättningar 6
- Panelen Filinformation 7, 30
- Panelen Innehållstyp 7
- Panelen Justering 7
- Panelen Ljud 7
- Panelen Minne 7, 32
- Panelen Nätverk 7
- Panelen Prestanda 7
- Panelen Rendering 7, 31
- Panelen Tillgängliga enheter 6
- Panelen Visning 7
- Photoshop. *Se* Adobe Photoshop plugin-program 3
  - i Adobe Store 5
- prestandatestning 33
- programspråk 8
- programvarunedladdningar 5

**R**

- rendering 33
- Rendering på liten skärm 31
- rotering (på fliken Emulator) 28

**S**

- skala 31
- skärmläckare 29
- Snabbkommandon, fliken Emulator 28
- språk (program) 8
- språkinställning 35
- stackstorlek 32, 33
- statisk stackstorlek 32, 33
- sträcka ut (bild- och videofiler) 31
- strömkällor 35
- söka (enhetslista) 11, 12

**T**

- teckensnittsmappning 8
- telefon-ID 8
- testpaneler 7, 28
- text
  - på mobila enheter 20
- tidsformatering 35
- tillgänglighet
  - för Hjälp 2
- timeoutinställning 31

**U**

- uppdatera enhetslista 13
- uppdateringar 5

**V**

- vektorgrafik
  - på mobila enheter 20
- Video Workshop 2
- videofiler 31, 32
  - för mobila enheter 26
- visningsalternativ 30
- volymnivå 35

**Z**

- zoomning 28

**Å**

- ångra nivåer 8
- Återgivning på liten skärm för Opera 31

**Ä**

- ändra storlek 31